Linda Seger

Cómo crear personajes inolvidables

Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas

PAIDÓS
Barcelona • Buenos Aires • México

Título original: *Creating Unforgettable Characters*
Publicado en inglés, en 1990, por Henry Holt and Company, Nueva York

Traducción de Cristina Domínguez Medina

Cubierta de Mario Eskenazi

© 1990 by Linda Seger
© 2000 de la traducción, Cristina Domínguez Medina
© 2000 de todas las ediciones en castellano
Ediciones Paidós Ibérica, S. A.,
Mariano Cubí, 92 - 08021 Barcelona
y Editorial Paidós, SAICF,
Defensa, 599 - Buenos Aires
http://www.paidos.com

ISBN: 84-493-0949-2
Depósito legal: B-25.517/2000

Impreso en A & M Gràfik, S. L.
08130 Sta. Perpetua de Moguda (Barcelona)

Impreso en España - Printed in Spain

Dedicado a mi familia:
a mis padres,
Agnes y Linus Seger;
y a mis hermanas,
Holly y Barbara

Agradecimientos

LE DOY LAS GRACIAS

A
mi editora, Cynthia Vartan,
que me ha ayudado con mis dos libros.
Sus ideas y su apoyo proporcionan la atmósfera ideal
para el desarrollo de la creatividad;

A
mi agente, Martha Casselman,
por su esfuerzo y su claridad;

A
mi amiga y colega Dara Marks,
porque sus buenos consejos, sus percepciones claras y originales,
y su apoyo emocional han sido
extremadamente importantes en este proceso;

A
Lenny Felder,
por el título, por su profesionalidad
y sus buenas ideas;

A
Cathleen Loeser y David Oates,
cuya lluvia de ideas me ayudó mucho
en los capítulos 4 y 8;

A
los lectores (y guionistas)
Lee Batchler y Janet Scott Batchler, Ralph Phillips,
Lindsay Smith y Lynn Rosenberg,

por leer el libro,
ayudarme a verificar y aclarar conceptos,
y por perder varias horas de su tiempo
para ayudarme a ajustar el manuscrito;

Al
doctor Alan Koehn del C. G. Jung Institute
por leer el capítulo 4,
al autor de obras de teatro Paul Carter Harrison y a Dianne Piastro
de la Media Access Office
por leer el capítulo 10;

A
Susan Raborn,
por su labor de investigación, por las horas invertidas en
transcribir las cintas y por estar siempre cerca cuando
la he necesitado;

A
los amigos de la Friendly Computer Store
de Santa Mónica, por su apoyo técnico;

Y a
mi marido, Peter Hazen Le Var,
por escucharme, ayudarme a pensar
y por estar siempre a mi lado.

Sumario

Prefacio 13

1. La investigación necesaria para crear un personaje 17
2. Cómo caracterizar a un personaje: coherencias y paradojas 33
3. La creación de la historia de fondo 51
4. Entender la psicología del personaje 65
5. Cómo crear relaciones entre los personajes 87
6. La incorporación de personajes secundarios 109
7. Los diálogos 129
8. La creación de personajes no realistas 151
9. Más allá de los estereotipos 169
10. Cómo solucionar los problemas relacionados con los personajes. . . . 179

Epílogo 189

Los criterios del Women in Film Luminas Award 191

Índice analítico y de nombres. 193

Prefacio

Hace algunos años, una productora de televisión me llamó porque uno de los personajes de su guión le estaba causando problemas. El papel se le había asignado a un actor respetado y muy conocido, pero el alcance del mismo era demasiado limitado. Durante la sesión de consultoría, estudiamos la posibilidad de aumentar el potencial de transformación del personaje, su dimensionalidad y sus emociones. Después de aquello, el actor fue nominado a un Emmy por su interpretación.

Algunos meses más tarde, me pidieron que colaborara con los productores de una serie que presentaba problemas. Los índices de audiencia de la serie eran bajos y la cadena de televisión había amenazado con dejar de emitirla. A pesar de que la interpretación de los actores era excelente y de que los personajes estaban bien definidos, el desarrollo de estos últimos era muy pobre. Una tarde nos reunimos y analizamos los posibles conflictos, los aspectos de la historia que podían ampliar la dimensionalidad de los personajes, las relaciones dinámicas que ya formaban parte de la serie pero que todavía nadie había explorado y las razones por las que los espectadores podrían querer comprometerse con los personajes de la serie semana tras semana. Los productores se quedaron entusiasmados y se pusieron manos a la obra para darle un giro a la serie, pero ya era demasiado tarde. La cadena de televisión ya había decidido retirarla de la programación. La estrella principal de la serie, famo-

sa y llena de talento, no ha vuelto a conseguir un papel en una serie desde entonces, incluso a pesar de haber cosechado varios éxitos en el pasado.

En ambas situaciones, el personaje era la clave para que la historia funcionara. De hecho, los grandes personajes son esenciales si se quieren crear grandes obras de ficción. Si los personajes no funcionan, la historia y el tema principal de la misma no bastarán para captar la atención de los espectadores o los lectores. Acuérdese de los personajes memorables de las novelas *Lo que el viento se llevó*, *Matar un ruiseñor*, *Jane Eyre* y *Tom Jones*; de las obras de teatro *Amadeus*, *Las amistades peligrosas* y *El zoo de cristal*; de las películas *Casablanca*, *Annie Hall* y *Ciudadano Kane*; o de las series de televisión *Te quiero, Lucy*, *All in the Family* y *The Honeymooners*. Incluso las películas de acción como *Límite: 48 horas*, *Arma letal* y *La jungla de cristal*, y las películas de terror como *Pesadilla en Elm Street* deben todo su éxito a la buena caracterización de sus personajes.

La creación de personajes inolvidables es un proceso y, a pesar de que algunos escritores afirman que es algo que no se puede enseñar, como consultora he aprendido que existen procesos y conceptos que pueden mejorar de forma efectiva los personajes. Conversando con diversos escritores aclamados por la crítica, he aprendido las técnicas y los métodos que los grandes escritores utilizan para crear grandes personajes.

Además sé que los productores, directores, ejecutivos de cine y televisión y actores se enfrentan a los mismos problemas que los escritores y que ésas son las personas que han de determinar cuál es el problema que presenta el personaje, formular las preguntas adecuadas, y trazar el camino a seguir para obtener buenas soluciones.

Los conceptos incluidos en este libro hacen referencia a la creación de todo tipo de personajes de ficción y están basados en los principios que he adquirido gracias a mi experiencia como profesora de arte dramático, directora de teatro y, durante los últimos diez años, como consultora. Para escribir el presente libro, he entrevistado a unos treinta escritores, entre ellos novelistas y escritores de obras para cine, televisión, teatro y publicidad, que han enunciado y afirmado dichos conceptos. Puesto que mi negocio gira principalmente en torno a los guiones, la mayoría de ejemplos hacen referencia al cine y a la televisión. Por otro lado, una gran parte de los ejemplos literarios provienen de novelas y obras de teatro que se han adaptado al cine, porque sabía que probablemente la mayoría de lectores estarían familiarizados con la película o bien con la novela. Además, durante las entrevistas realizadas, todos los novelistas han afirmado que los conceptos que he mencionado sobre los personajes con relación al cine o a la televisión también son aplicables al género novelístico.

Teniendo en cuenta que mi anterior libro, *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*, trata sobre los personajes desde el punto de vista de la historia y de la estructura, he decidido no volver a repetir la misma información en este segundo libro. En su lugar, he decidido concentrarme en el proceso de creación de personajes individuales y bien caracterizados y en las relaciones entre personajes. Si es usted un escritor novel, entender estos procesos le ayudará a saber lo que debe hacer en el caso

de que le falle la inspiración. Por el contrario, si a pesar de poseer experiencia como escritor ha descubierto que alguno de sus personajes no funciona, la revisión de dichos procesos le ayudará a entender el tipo de cosas que hace de forma instintiva.

Todo personaje se crea a partir de una combinación de conocimientos e imaginación. El presente libro, por lo tanto, está diseñado para estimular su creatividad y para guiarle a lo largo de un proceso que culminará en la creación de personajes inolvidables, dimensionales y perfectamente caracterizados.

1. La investigación necesaria para crear un personaje

Hace tiempo una de mis clientes acudió a mí con un guión extraordinario. Había pasado más de un año escribiéndolo y revisándolo y su agente estaba entusiasmada y esperaba ávida esta nueva historia.

A pesar de que le habían dicho que algunos de sus guiones no tenían suficiente fuerza para el mercado comercial americano, éste era apasionante y tenía garra. Era la clase de historia que los productores denominaban *high concept*, con un fuerte gancho y un singular enfoque de la historia, así como un conflicto claro y unos personajes identificables.

Su primera película acababa de concluirse y contaba con este guión para abrirse un nuevo camino. Tenía que terminar pronto, pero los personajes no funcionaban. Estaba completamente atascada.

Cuando analicé el guión, me di cuenta de que ella no sabía lo suficiente sobre el contexto, sobre el mundo al que pertenecían los personajes. Varias escenas tenían lugar en un centro de acogida para personas sin hogar. Aunque durante algún tiempo había servido sopa en el centro y hablado con los indigentes, ella nunca había dormido allí ni había vagabundeado por las calles. Como resultado, faltaban detalles y emociones. Era evidente que sólo existía un modo de poder atajar los problemas de los personajes, tenía que volver a investigar.

El primer paso en el proceso de creación de un personaje es la investigación. Puesto que escribir generalmente es una exploración personal de un territorio nuevo, exige algún tipo de investigación para asegurarse de que el personaje y el contexto tienen sentido y parecen reales.

A algunos escritores les encanta el proceso de investigación. Lo describen como una aventura, una exploración, una oportunidad para conocer mundos y personas diferentes. Les apasiona ver cómo los personajes cobran vida después de haber pasado días enteros conociendo más a fondo su mundo. Cuando su investigación prueba algo que intuitivamente sabían de antemano, no caben en sí de alegría. Cada nueva idea conseguida a través de la investigación les hace sentir que han realizado enormes progresos en la creación de un personaje apasionante.

Otros consideran que la investigación, además de intimidatoria, es también la parte más difícil de su trabajo. Muchos escritores se resisten a ella y les mortifica pasar horas haciendo llamadas de teléfono o buscando información en la biblioteca. La investigación puede resultar frustrante y requerir mucho tiempo. Uno puede meterse en infinidad de callejones sin salida antes de conseguir algo. Es posible que no se sepa cómo empezar a investigar algún aspecto específico de un personaje, pero la investigación es el primer paso en el proceso de creación de un personaje.

La profundidad de un personaje se ha comparado con un iceberg. El público o el lector sólo advierte una parte del trabajo del escritor, quizá sólo un diez por ciento de todo lo que el escritor sabe del personaje. El escritor ha de creer que todo este trabajo dibuja más profundamente al personaje, incluso aunque la mayor parte de la información no aparezca nunca directamente en el guión.

¿Cuándo hay que investigar? Piense por un momento que está escribiendo una novela. Todos los que la han leído coinciden en que su protagonista, un hombre blanco de treinta y siete años, tiene una personalidad fascinante, pero existen ciertas motivaciones que no entienden. Usted decide que necesita saber más cosas acerca del universo interno de su personaje. Un amigo le sugiere que lea *Seasons of a Man's Life* de Daniel Levinson sobre la crisis masculina de los cuarenta. Además, se las arregla para asistir de oyente a un grupo masculino de análisis. Mediante esta investigación, usted espera aprender lo que les sucede a los hombres durante dicha etapa de crisis y cómo ésta afecta a su comportamiento.

O usted ya ha acabado su guión, pero el personaje secundario del abogado negro no parece estar tan bien caracterizado como los demás. Se pone en contacto con la NAACP[1] para ver si conocen a algún abogado negro que esté dispuesto a charlar con usted. Necesita hacerse una idea de las diferentes formas en que el origen étnico afectará a este personaje determinado en esta profesión concreta.

O bien le han encargado que escriba una película sobre Lewis y Clark.[2] Usted

1. National Association for the Advancement of Colored People, organización internacional estadounidense fundada en la ciudad de Nueva York en 1909 para luchar contra el racismo, la segregación y la discriminación. *(N. de la t.)*

2. Meriwether Lewis y William Clark, exploradores norteamericanos, fueron los líderes de una expedición, que en Estados Unidos se conoce como la Lewis and Clark Expedition (1804-1806), durante la

es listo y pide al estudio dinero para la investigación y los gastos de transporte, así como un sueldo durante los ocho primeros meses. Sabe que tendrá que comprender la experiencia del viaje y cómo influirá el periodo en los personajes y en el diálogo.

Investigación general frente a investigación específica

¿Por dónde empezar? Antes de nada tiene que entender que nunca empieza desde cero. Usted ha estado investigando durante toda su vida y, por lo tanto, dispone de una gran cantidad de material del que hacer uso.

Se pasa el tiempo haciendo lo que denominamos *investigación general*. La observación, la percepción, se convierte en la base del personaje. Probablemente usted es un observador nato de las personas. Observa cómo caminan, lo que hacen, lo que llevan puesto, el ritmo de los diálogos, incluso su manera de pensar.

Si tiene otra profesión además de la de escritor —es médico, agente inmobiliario o profesor de historia, quizá— todo el material que absorbe al estar en contacto con esas profesiones puede aplicarse cuando escriba un guión para una serie de doctores, una historia sobre la profesión de agente inmobiliario o una novela o guión que tenga como marco la Inglaterra medieval.

Usted realiza una investigación general cuando asiste a clases de psicología, arte o ciencia. Más adelante, lo que ha aprendido puede proporcionarle los detalles que necesita para su próxima historia.

En los talleres de literatura, muchos profesores aconsejan: «Escriba sobre lo que sabe», y con razón. Saben que esta constante observación e investigación general de un individuo a lo largo de toda su vida proporcionan numerosos detalles que podría tardar meses o incluso años en aprender si se dedicara a escribir sobre un campo que se encontrara al margen de su experiencia.

Carl Sautter, escritor, ex redactor jefe de *Moonlighting*, y autor de *How to Sell Your Screenplay*, cuenta la anécdota de un escritor que le narró una historia de Fort Lauderdale. «El quería hacer una película sobre cuatro chicas que van a Fort Lauderdale durante las vacaciones de primavera. Era una idea buena, pero descubrí que él nunca había estado en Fort Lauderdale en esa época del año. Continuamos hablando y me di cuenta de que venía de una pequeña granja de Kansas. Y entonces dijo: "Es una pena no poder estar allí esta semana porque se celebra la fiesta de las tortitas". Esa pequeña ciudad celebraba su festival anual de tortitas y él empezó a describir lo que hacen con las tortitas y a dar toda clase de detalles sobre el festival. Entonces dije: "He aquí una historia. He aquí un fantástico escenario para una película", pero "¿por qué escoger una historia que otras dos mil personas más podrían escribir mejor que tú sobre una situación que nunca has vivido? Escribe sobre algo que conozcas".»

---

cual recorrieron los actuales estados de Nebraska, Dakota, Montana y Washington hasta el Pacífico. Este viaje significó la apertura de una ruta de penetración de los pioneros en tierras indias. *(N. de la t.)*

La creación de un personaje empieza a partir de lo que uno ya sabe. Sin embargo, es posible que la investigación general no proporcione suficiente información. También tendrá que llevar a cabo una investigación específica para completar aquellos rasgos del personaje que pueden no formar parte de su propia observación y experiencia.

El novelista Robin Cook (*Coma*, *Mutación*, *Epidemia*, etc.) es doctor y, sin embargo, tiene que realizar investigaciones específicas para escribir sus obras médicas de ficción. «La mayor parte de la investigación consiste en leer», afirma, «pero también hablo con doctores especializados en el tema de mi novela. De hecho, normalmente trabajo en ese campo concreto durante varias semanas. Cuando escribí la novela *Cerebro*, que trata de un neurorradiólogo, pasé dos o tres semanas con uno. Para *Epidemia*, que versaba sobre la declaración de un brote epidémico en nuestros días, hablé con los empleados del Centro de Control de Enfermedades de Atlanta e investigué los virus. En el caso de *Mutación*, efectué investigaciones sobre la ciencia de la ingeniería genética. Ese campo evoluciona a un ritmo tan rápido que la mayoría de lo que había aprendido en la Facultad de Medicina ya no servía. Publico un libro al año. Generalmente paso los seis primeros meses investigando, durante los dos siguientes elaboro un esquema de la novela, después paso otros dos meses escribiéndola y, finalmente, durante los dos últimos meses me dedico a otras cosas como la publicidad y el trabajo en el hospital.»

El contexto

Los personajes no existen en el vacío. Son un producto de su entorno. Un personaje de la Francia del siglo XVII es diferente de uno de Texas en 1980. Un personaje que ejerce la medicina en una pequeña ciudad de Illinois es diferente de un patólogo del hospital general de Boston. Alguien que crezca siendo pobre en una granja de Iowa será diferente de otra persona que crezca siendo rica en Charleston, Carolina del Sur. Un negro, un hispano o un irlandés-americano serán diferentes de un sueco de St. Paul. Para entender un personaje hay que entender el contexto que le rodea.

¿Qué es el contexto? Syd Field, en su obra *El libro del guión*, lo define de forma excelente. Field compara el contexto con una taza de café vacía. La taza es el contexto. Es el espacio que rodea al personaje y que se llena con los datos específicos de la historia y los personajes.[3] Entre los contextos que más influyen a los personajes se incluyen la cultura, la época histórica, la situación geográfica y la profesión.

3. Syd Field, *Screenplay*, Nueva York, Dell Publishing, 1979, págs. 31-32 (trad. cast.: *El libro del guión*, Madrid, Plot, 1993).

Influencias culturales

Todo personaje tiene un origen étnico. Si eres un americano de tercera generación de origen sueco-alemán (como yo), posiblemente la influencia de dicho origen será mínima. Sin embargo, si perteneces a la primera generación de jamaicanos negros, el origen étnico podría determinar el comportamiento, las actitudes, la expresividad emocional y la filosofía.

Todo personaje tiene un origen social. Hay una gran diferencia entre una persona que proviene de una familia de granjeros de clase media de Iowa y una persona que proviene de una familia de clase alta de San Francisco.

Todo personaje tiene, además, un origen religioso, ya sea católico, judío ortodoxo, seguidor de las filosofías New Age o agnóstico.

Asimismo, todo personaje tiene un origen educativo. El tiempo de escolaridad así como el tipo de estudios realizados puede cambiar el carácter de un personaje.

Todos estos aspectos culturales influirán de forma muy amplia en el carácter de los personajes y determinarán su forma de pensar y de hablar, sus valores, sus inquietudes y su vida emocional.

John Patrick Shanley (*Hechizo de luna*) creció en el seno de una familia irlandesa-americana, pero siempre observó a sus vecinos italianos que vivían al otro lado de la calle. «Vi que comían mejor que nosotros y que le daban mucha más importancia al cuerpo. Cuando hablaban, lo hacían con todo su ser. También había cosas de los irlandeses que me gustaban. Podían, por ejemplo, hablar más que los italianos. Además tenían un encanto diferente. Así que me quedé con lo mejor de ambas familias... para utilizarlo tanto en mi vida privada como en mis obras.»[4]

William Kelley se pasó aproximadamente siete años investigando para la película *Único testigo*. Durante ese tiempo estudió la cultura Amish e intentó encontrar una manera de conseguir más información sobre las personas a las que no les interesaba hablar con el público. «Los Amish eran muy desconfiados con respecto a Hollywood, por lo que lo pasé fatal intentando introducirme en su mundo, hasta que conocí al obispo Miller, fabricante de calesas, y casualmente le mencioné que necesitaríamos unas quince calesas para hacer esta película. Miller construía calesas y, como era un buen hombre de negocios, inmediatamente dijo "¡Estupendo!" y de pronto empecé a visualizar la forma de vida de los Amish.»

El obispo Miller se convirtió en el prototipo de Eli en *Único testigo*. Mediante esta asociación, Kelley aprendió que los Amish eran obscenos, que eran «unos entendidos en caballos», que tenían buen sentido del humor y que sus mujeres podían ser a la vez tímidas y coquetas.

La cultura determina el ritmo del discurso, la gramática y el vocabulario. Lea en voz alta los diálogos que vienen a continuación y podrá oír la voz de los personajes.

En *Cruzando la calle*, de Susan Sandler, el lenguaje del Upper West Side contrasta con el del Lower East Side. En este caso todos los personajes (a excepción del

4. Dick Lochte, «Stardomstruck», *Los Angeles Magazine*, marzo de 1988, págs. 53-56.

poeta) tienen un contexto judío y provienen de un lugar concreto de Nueva York. Ambos contextos influyen en su manera de hablar.

Izzy, que proviene del Upper West Side, describe su situación: «Conocí a alguien. Fue una cita concertada con un agente matrimonial. La abuela la organizó».

Bubba, la abuela, habla con otro ritmo: «Si quieres peces, tendrás que mojarte el culo. Los perros deberían vivir solos, no las personas».

Sam, un tendero que proviene del Lower East Side, tiene un estilo muy diferente al hablar: «Soy un tipo feliz. Me gusta levantarme por las mañanas y oír a los pájaros hacer pío pío. Me pongo una camisa limpia, camino hasta la sinagoga y rezo las oraciones de la mañana. A las nueve en punto abro la tienda».

Y el poeta dice: «Posee una calma exquisita, Izzy».

Escuche el ritmo de la obra de teatro irlandesa *Riders to the Sea*, de John Millington Synge: «Esta vez están todos juntos y ha llegado el final. Tenga Dios *todopoderoso* piedad del alma de Bartley, y de la de Michael, y del alma de Sheamus y Patch, y de la de Stephen Shawn; y tenga Él piedad de mí, Nora, y del alma de todos los que todavía quedan en el mundo».

Escuche las diferencias que hay entre el lenguaje de Eli, el hombre Amish y John Book, el policía de Filadelfia. Los ritmos son muy sutiles pero, si lee el diálogo en voz alta, se dará cuenta de la diferencia entre la ligera cadencia del discurso de Eli y la franqueza de John.

ELI: «Ten cuidado con los de origen inglés».

JOHN BOOK: «Samuel, soy oficial de policía. Mi trabajo consiste en investigar este asesinato».

A menudo en sus historias habrá personajes de varias culturas diferentes. Para aquellos cuya cultura sea la misma que la suya podrá remitirse a su propia experiencia para encontrar los ritmos y actitudes apropiados. Sin embargo, cuando se trate de personajes de otras culturas, probablemente necesitará llevar a cabo una investigación más exhaustiva para lograr que parezcan reales, y para asegurarse de que ha creado personajes individuales, y no simplemente un conjunto de personajes con nombres diferentes que parecen iguales y actúan todos de la misma forma.

El periodo histórico

Es especialmente difícil situar una historia en un periodo diferente. Generalmente la investigación es indirecta. Un escritor no puede obtener información directa de un paseo por las calles de Londres en el siglo XX cuando en realidad la historia tiene lugar en el siglo XVI. Escuchar el habla de un inglés del siglo XX sólo nos da una ligera idea de la forma de hablar que tenían los ingleses hace cuatrocientos años. El vocabulario es diferente, el ritmo es diferente, e incluso las palabras son diferentes, pues muchas palabras y significados han quedado obsoletos.

El novelista Leonard Tourney, profesor de Historia de la Universidad de California en Santa Bárbara, ha escrito varios libros sobre la Inglaterra del siglo XVI, incluidos *Old Saxon Blood* y *The Players' Boy Is Dead*. Su experiencia profesional le

ha ayudado a conocer el periodo, pero, aun así, al escribir sus libros tiene que investigar detalles concretos.

Leonard afirma: «Podía darse el caso de que necesitara conocer la historia del Colegio de Abogados de Londres y las prácticas que llevaban a cabo a finales del siglo XVI o principios del XVII. Una de mis novelas trataba sobre el juicio de una bruja. Tuve que averiguar si a principios del siglo XVII un letrado habría representado a un acusado. La respuesta era no, lo que hacía que el juicio resultara extraño. Tuve que descubrir cuántos jueces constituían el tribunal, si había o no jurado y, en caso de que lo hubiera, cuántas personas lo formaban. Comprendí, basándome en lo que había averiguado, que en esa época cualquier tipo de comportamiento sospechoso habría sido prueba suficiente para condenar a una persona acusada de brujería. Debía descubrir cómo se castigaba a las brujas».

Hace poco consulté un trabajo de investigación sobre la migración de los mormones hacia el oeste, a Salt Lake City, a mediados del siglo XIX. Kieth Merrill, escritor y director, llevó a cabo el trabajo de investigación y facilitó toda la información obtenida sobre las diferentes formas de habla del momento y los pormenores del viaje. La escritora Victoria Westermark, que ha escrito varios guiones ambientados en el siglo XIX, lo redactó todo de nuevo y después lo pulió. Victoria explica cómo logró, basándose en experiencias anteriores, determinar las características y el lenguaje de la época para el guión de *Legacy*.

«Suelo estudiar detenidamente diarios, cartas originales, discursos que la persona haya podido realizar, si puedo conseguirlos. A pesar de que las palabras por escrito son diferentes de las palabras que se emiten oralmente, las personas se revelan a través de los diarios. Las cartas pueden ser excesivamente formales. Para obtener otra perspectiva de la época, leí los periódicos locales de finales del siglo XIX, donde pude observar el ritmo del discurso del público en general, sus inexorables gustos y aversiones, e incluso los tacos que utilizaban.

»También he realizado investigaciones en la biblioteca Huntington de Pasadena, donde conseguí leer diarios originales. Guardo listas, ordenadas por décadas, de palabras o frases interesantes que actualmente no están al uso, pero que añaden sabor y no están tan anticuadas como para ahuyentar al público.»

Incluso después de haber llevado a cabo numerosas investigaciones, a menudo necesitará inventar detalles que no ha podido encontrar, utilizando todo lo que ha aprendido para que el periodo parezca real.

Los lugares

Muchos escritores sitúan sus historias en lugares que les resultan familiares. Si ha crecido en Nueva York, puede que esa ciudad se convierta en el escenario de muchas de sus historias. Hollywood tiene miles de guiones sobre personas que van a Hollywood en busca del éxito. Incluso hay escritores que han ambientado sus guiones en lugares que han visitado alguna vez o en los que han vivido durante cortos periodos de tiempo. Cuanto más conozca una persona el lugar donde situará su his-

toria, menos necesidad tendrá de realizar una investigación. Sin embargo, hay escritores que conocen el lugar y que, aun así, a menudo descubren que han de volver a visitarlo para llevar a cabo una investigación más exhaustiva.

William Kelley había estado viviendo en Pensilvania, en el condado de Lancaster. Además ya había realizado investigaciones sobre el lugar para la película *Único testigo*. No obstante, volvió a visitar la zona para buscar modelos para sus personajes y para aumentar sus conocimientos sobre los Amish para este proyecto en concreto.

James Dearden, escritor de *Atracción fatal*, es británico, pero ha pasado un tiempo considerable en la ciudad de Nueva York, que es el escenario de la citada película.

Dos de las novelas de James Bond de Ian Fleming, *Agente 007 contra el doctor No* y *Vive y deja morir*, así como varias de sus historias cortas estaban ambientadas en Jamaica, donde conservaba una finca, Goldeneye. Fleming visitó la ciudad de Tokio antes de escribir *Sólo se vive dos veces* y escribió *Desde Rusia con amor* tras viajar en el Orient Express.

La situación geográfica afecta a diferentes aspectos de un personaje. El ritmo frenético de Filadelfia en *Único testigo* es diferente de la vida tranquila en la granja Amish. El ritmo del oeste en *El jinete eléctrico* es diferente del ritmo de Nueva York en *Armas de mujer*. Y cada uno de ellos tendrá un efecto en los personajes.

Si estuviera escribiendo la historia *Rain*, de Somerset Maugham (dividida más tarde en dos películas), *La noche de la iguana*, de Tennessee Williams o *El poder y la gloria*, de Graham Greene, querría captar en sus caracterizaciones la sensación de opresión producida por el calor y la humedad, o incluso la sensación de claustrofobia producida por la constante lluvia en los trópicos.

En el caso de que escribiera un libro del estilo de *In God We Trust*, de Jean Shepherd o el guión de *Los lobos no lloran*, de Curtis Hanson, Sam Hamm y Richard Kletter, querría saber cómo pueden las temperaturas subglaciales afectar al estilo de vida y al comportamiento.

Dale Wasserman, escritor de la obra de teatro basada en la novela *Alguien voló sobre el nido del cuco* de Ken Kesey, tuvo que realizar una investigación del lugar para entender a sus personajes. «Como parte de mi investigación, visité varios psiquiátricos. Fui a psiquiátricos de categoría y a psiquiátricos espantosos. Y luego acordé con el psiquiatra de un psiquiátrico muy grande que ingresaría como paciente durante un tiempo. Al principio pensaba quedarme tres semanas, pero acabé por quedarme solamente diez días, no porque el lugar me asustara ni porque estuviera incómodo, sino todo lo contrario. El psiquiátrico era sumamente cómodo. Además aprendí algunas cosas con las que no contaba. Número uno: si cedes por completo tu voluntad a una institución, la vida se simplifica y la tentación de continuar viviéndola de ese modo es muy fuerte. Aprendí cosas sobre la gran variedad de pacientes del centro, sobre la articulación y sobre los diferentes tipos de inteligencia.»

Cuando Kurt Luedtke escribió el guión de *Memorias de África*, tuvo que ponerse al corriente de todos los aspectos del mundo de Karen Blixen en África entre los años 1920 y 1930.

«Ya de niño estaba muy interesado en África, así que estoy seguro de que, si ahora miro en las estanterías de mi biblioteca, encontraré por lo menos cincuenta li-

bros sobre el este de África. Mis investigaciones me ayudaron a conocer la frontera africana, me enseñaron que en 1982 todavía permanecía cerrada, que la gente vivía en la frontera de lo que para nosotros es el mundo civilizado.»

Sus libros fueron la fuente de su labor de investigación general, pero Kurt también tuvo que llevar a cabo una importante investigación específica para responder a las preguntas que surgían a medida que escribía el guión.

«Necesitaba saber cómo crecen los cafetos, cómo florecen y cómo se trabaja en un cafetal. Aprendí todas esas cosas entrevistando a un cafetalero.

»Necesitaba entender cómo se relacionaban los blancos, principalmente británicos, y los kenianos. Necesitaba entender a las tribus africanas, porque probablemente Blixen no iba a escoger kikuyos para representar a los sirvientes de la casa, sino que probablemente escogería somalíes.

»Tenía que saber que durante este periodo muchos hombres blancos vivían del tráfico de marfil.

»Necesitaba conocer la situación del gobierno: ¿era una colonia o un protectorado, quién tenía autoridad para hacer qué y cuál era la relación entre el gobierno y los colonos?

»Necesitaba conocer lo acontecido durante la Primera Guerra Mundial en el este de África. En general uno piensa que la Primera Guerra Mundial no tuvo ningún efecto en África, pero el hecho es que sí lo tuvo.»

Todos estos detalles —el tranquilo ritmo de la vida en esos lugares en los que las largas historias son parte del entretenimiento nocturno, el comportamiento entre colonos y nativos, los animales salvajes que deambulan libremente y la inestabilidad económica de la vida en el cafetal— son un ejemplo del considerable trabajo de investigación sobre el lugar que logró hacer que los personajes funcionaran.

El impacto de la profesión

A veces, el contexto es la profesión del personaje.

Una persona que trabaja en Wall Street lleva un ritmo de vida diferente al que puede llevar un granjero en Iowa. Un analista informático tiene habilidades diferentes a las de un atleta olímpico. Un jardinero y un podólogo pueden tener actitudes, valores, e incluso inquietudes diferentes como resultado de su trabajo.

A James Brooks le atraía la idea de *Al filo de la noticia* porque era un auténtico entusiasta de las noticias. Además había trabajado durante algún tiempo en el ámbito de las noticias audiovisuales, pero incluso contando con esa experiencia tuvo que dedicar aproximadamente un año y medio a investigar el guión. Como parte de esta investigación, pasó un tiempo considerable hablando con locutores y participando de oyente en varios noticiarios.

«El tema me interesaba», afirma Brooks, «y me atrevería a decir que durante los primeros meses de la investigación me dediqué a librarme de ese interés de modo que pudiera ser lo más objetivo posible y olvidarme de lo que creía que ya sabía.

»Empecé mi investigación hablando con muchas mujeres. En concreto, empecé

hablando con dos: una mujer de Wall Street y una reportera. Me interesaban las mujeres que hubieran hecho carrera rápidamente, nada más terminar los estudios, muy cultas, que hubieran sido las primeras de la clase, que hubieran tenido éxito de inmediato en el ámbito laboral.

»Hasta cierto punto, las preguntas que formulé no eran distintas a las que se formularían en algunas de las etapas de una relación, pero simplemente parecían más clínicas».

Además de hablar con diversas personas, James Brooks estudió sobre el tema. «Leí la extensa biografía de Murrow, algunos ensayos sobre noticias y su difusión, y, en cuanto me enteraba de algo que parecía interesante, lo anotaba.

»Pasé mucho tiempo en la ciudad, frecuentando a la gente en su lugar de trabajo. Y cuando alguien pasa suficiente tiempo investigando, sus posibilidades de estar en el lugar apropiado en el momento apropiado aumentan.»

Sólo por el mero hecho de «andar merodeando», James Brooks captó muchos detalles que más tarde incorporó en la película. «Vi a una persona correr, correr físicamente, cuando vio que una cinta se había estropeado.»

Pregunté a Kurt Luedtke cómo investigaría sobre un personaje concreto, un ladrón de cajas fuertes, por ejemplo. Puesto que Kurt había sido periodista, estaba muy familiarizado con el proceso de investigación. Explicó el proceso que seguiría para obtener información tanto sobre el personaje como sobre la historia.

«Si tuviera que escribir una historia sobre un ladrón de cajas fuertes, el primer lugar al que acudiría sería a las autoridades legales. Preguntaría: "¿No habrán encerrado últimamente a alguien que sepa leer y escribir, con algo de cerebro, y que esté dispuesto a hablar conmigo?". Habría una probabilidad entre cinco o seis de que alguien dijera: "Sí, hay un tipo que estaría dispuesto a hablar con usted, aunque probablemente pedirá que se le pague, pero si le da unos doscientos pavos quizá lo haga".

»No estoy necesariamente buscando información sobre los personajes, sino información profesional, información sobre la escena. Seguramente le preguntaré acerca de las veces que falló el golpe, lo que sucedió, sólo para enterarme de esas historias divertidas que cuentan cómo salen mal las cosas. Probablemente busco de todo menos información sobre el personaje en concreto, porque no creo que el tipo de la cárcel vaya a serme útil. Lo más probable es que sea un verdadero criminal, mientras que hay muchas probabilidades de que, por razones puramente comerciales, yo escriba una historia sobre un criminal menos auténtico para lograr que mi personaje resulte más compasivo.»

Éstas son algunas de las preguntas que Luedtke formularía: «¿Cómo escoge los lugares? ¿Para quién trabaja? En el caso de que trabaje solo, ¿por qué? ¿Por qué decidió robar cajas fuertes en lugar de escoger otra de las muchas maneras de conseguir dinero que existen? ¿Dónde aprendió a forzar una caja fuerte? ¿Qué hacía cuando era niño?».

Haciendo preguntas del tipo quién, qué, dónde, cuándo y por qué, Luedtke empezaría a sacar sus propias conclusiones acerca del tipo de persona que se convierte en ladrón de cajas fuertes y en qué se diferencia de las personas que cometen otro

tipo de crímenes. «Doy por sentado que en el carácter de un ladrón de cajas fuertes hay una cierta resistencia a la autoridad, algún tipo de planteamiento conservador con respecto al crimen en oposición al asesinato, o al robo, situación en la que tienes que apuntar a alguien con una pistola y pensar que quizá esa persona también va armada. En cierto modo, robar cajas fuertes es un trabajo tranquilo. No tropiezas con nadie y tu objetivo es principalmente económico. No eres un sociópata, sino que simplemente te saltas las reglas. Lo único que quieres es el dinero.»

Kurt también estaría al tanto del vocabulario específico. ¿Qué palabras utilizan actualmente los ladrones de cajas fuertes? Este tipo de cosas no pueden encontrarse en las bibliotecas. «Un libro que se ha publicado en los años setenta puede incluir algunas palabras, pero probablemente se trate de un vocabulario obsoleto.»

A partir de esta información Kurt sacaría otras conclusiones. «Si es cauteloso, seguramente no será un *showboat*. No quiere que le recuerden, por lo que no se pondrá ropa llamativa. Probablemente no planea mangar nada en el pueblo en el que vive, sino que vuela hasta St. Louis para hacer su trabajo y luego se marcha...»

Analizando lo que ha aprendido, Kurt empieza a pensar en puntos concretos de la historia que se ajustarían a su personaje: «Como sé que es una persona cautelosa, es posible que no confíe en mucha gente. Sé que uno de los errores que va a cometer es que, a pesar de que se le ha advertido de que no debe mezclarse demasiado con la gente, acabará mezclándose con alguien que le acarreará muchos problemas».

Mediante este tipo de entrevista, el escritor empieza a obtener información básica que acaba de redondear el contexto y hace más reales a los personajes. Esto a su vez puede estimular el proceso creativo y ayudar a que la historia emerja de forma natural y verídica.

EJERCICIO: Si estuviera entrevistando a este ladrón de cajas fuertes, ¿qué otras preguntas le haría?: ¿Familia? ¿Estilo de vida? ¿Psicología? ¿Motivaciones? ¿Objetivos? ¿Valores?

Cómo crear una investigación específica a partir de una investigación general

A veces la investigación general induce a los escritores a modelar a un personaje basándose en alguien que conocen.

Cuando William Kelley llevó a cabo su investigación para *Único testigo*, conoció a personas que servirían de modelo para Eli y Raquel. Kelley afirma que «El obispo Miller se convirtió en un personaje; se convirtió en Eli (aunque nunca se lo dije). Cuando estudio al personaje lo primero que hago es observar detenidamente su cara —la cara es el espejo del alma— y escucho con esmero la entonación, el acento y la risa y si está fingiendo para comprobar si puedo descifrarlos. No se me permitió fotografiarle, así que lo memoricé.

»El modelo que utilicé para Raquel fue la nuera del obispo Miller, que un día salió de la casa. Era más bien coqueta, inclinaba ligeramente la cabeza y tenía una

mirada bastante tímida. Al verme, dijo: "Así que va a hacer una película. ¿Voy a salir yo en su película?". Yo contesté: "Bueno, si sigues hablando conmigo, casi puedo asegurarte que saldrás". Era muy hermosa. Se parecía a Ali McGraw y era fácil prestarle atención. Tenía unos veintisiete o veintiocho años».

Para *Al filo de la noticia*, James Brooks creó el personaje de Jane a partir de cuatro o cinco mujeres. Por otro lado, el personaje de Tom estaba basado en un corresponsal del que Brooks había oído hablar. «Una persona me contó la historia de un hombre al que le pidieron que fuera a realizar un trabajo al Líbano. El hombre dijo: "Ni hablar. Estaría dispuesto a dejar mi trabajo antes de aceptar. Estoy casado y tengo un hijo. No voy a jugarme el tipo en el Líbano."» Brooks se dio cuenta de que se trataba de un personaje interesante porque iba en contra del estereotipo. En el ámbito de las noticias de redes audiovisuales, la mayoría de personas lo arriesgarían todo para irse al Líbano, pero este hombre antepuso a su mujer y a su hijo al trabajo.

El hecho de que encuentre un modelo para su personaje como resultado de una investigación es muy positivo. Pero el personaje en concreto no tiene por qué surgir de la investigación. El personaje puede surgir de su imaginación, siempre y cuando haya entendido el contexto del personaje.

Consejos para la investigación específica

En todas estas conversaciones hay un proceso evidente: cada una de estas personas sabía dónde debía buscar y lo que tenía que preguntar.

Saber formular las preguntas adecuadas es una habilidad que se puede adquirir. Gayle Stone, escritora de películas como *A Common Enemy*, o *Radio Man*, también es profesora de Literatura. Gayle dice que «Hay mucha gente que va por la vida perdiéndose el noventa por ciento de lo que sucede a su alrededor. Todo el mundo tiene la capacidad de prestar atención. Algunas personas tienen más facilidad que otras para prestar atención quizá porque sus padres les animaron a que lo hicieran y por lo tanto esas personas tendrán más información en su memoria. Si un día alguien te avisa de que eres una de esas personas que no han prestado atención, tendrás la posibilidad de hacerlo, pues no hay razón alguna que te impida empezar ahora. No hay límite de tiempo para observar la vida. Mientras estés vivo y coleando, podrás hacerlo, y te sorprenderás de lo mucho que sabes, de lo mucho que tu inconsciente ha ido almacenando».

Hay muchas personas que están dispuestas —incluso es un honor para ellas— a contestar preguntas sobre su trabajo. Tanto si se trata de entrevistar a un agente del FBI, hablar con un psicólogo especializado en pacientes con comportamiento obsesivo o pedir a un carpintero que explique los nombres y usos de diversas herramientas, las preguntas del tipo quién, qué, dónde, cuándo y por qué le proporcionarán generalmente la información necesaria.

«Conocer a tu bibliotecario» es un buen consejo para cualquier escritor que necesite acceder rápidamente a cualquier tipo de información. Los bibliotecarios tendrán la respuesta o bien nos darán ideas acerca de dónde encontrarla.

¿Cuánto se tarda?

La investigación puede durar más tiempo que cualquier otra de las etapas que implica escribir un guión. El tiempo necesario dependerá de lo que ya sepa antes de empezar a escribirlo y de las dificultades inherentes al personaje y la historia.

James Brooks: «La investigación no termina nunca. *Al filo de la noticia* supuso un año y medio de investigación absoluta y cuatro años de investigación en total, porque el proceso de investigación continuó durante todo el rodaje».

William Kelley: «Me pasé siete años investigando a los Amish, y Earl y yo escribimos el guión durante la huelga de escritores de 1980, que duró unos tres meses».

Dale Wasserman: «*Alguien voló sobre el nido del cuco* supuso tres meses de investigación, pero empecé leyendo un libro muy interesante. Tardé seis semanas en escribir el guión».

Sin una investigación adecuada, el proceso de creación dura más tiempo y puede estar plagado de frustraciones. A pesar de que durante el proceso de creación la investigación continúa, hay un punto en el que uno sabe que ya conoce suficientemente un tema en cuestión. James Brooks asegura que uno alcanza ese punto cuando «cada nueva persona que entrevistas confirma lo que ya has aprendido, y cuando puedes participar de lleno en una conversación de negocios con gente que trabaja en el ámbito profesional que estás explorando».

Caso práctico: *Gorilas en la niebla*

En febrero de 1989, Anna Hamilton Phelan fue nominada al Oscar al mejor guión adaptado por *Gorilas en la niebla*. Este caso práctico es un ejemplo de la gran variedad de usos que podemos dar a la investigación para crear un personaje, incluso en el supuesto de que, como sucede en el caso que nos ocupa, el personaje esté basado en un personaje real.

«Empecé a investigar el personaje de Dian Fossey a mediados de enero de 1986, pocas semanas después de que la asesinaran. Acabé mi investigación el 1 de junio, empecé a escribir el guión el 1 de julio y lo entregué el 1 de septiembre. Tardé unos cinco meses en llevar a cabo el proceso de investigación y ocho semanas en escribir el guión. Lo escribí muy rápido porque disponía de toda la información necesaria. Estaba tan segura de lo que tenía que no tardé nada en ponerlo por escrito.

»Para esta historia tuve que llevar a cabo varios tipos de investigación. Toda la información sobre primatología que necesitaba saber la aprendí de los libros. Leí todo lo que estaba a mi alcance sobre el gorila de montaña —los números atrasados de *National Geographic*, todo lo que pude encontrar sobre gorilas de montaña en la biblioteca de la UCLA (University of California Los Angeles). Aprendí cómo hacían sus nidos nocturnos, que luego saldrían en una escena de la película. Aprendí que un ser humano no debe mirar a un gorila directamente a los ojos porque le amenaza y le induce a atacar.

»Me di cuenta del sentido de protección de los gorilas hacia sus familias o sus grupos. Siempre hay un gorila, un macho joven, que protege al resto del grupo. Esto funcionó muy bien porque Digit, que era un macho joven, era el gorila favorito de Dian Fossey. Era el gorila que finalmente colocaba sus manos sobre las de ella en la película.

»Durante el tiempo que estuve en África, intenté percibir el aroma, la atmósfera y la manera en que el entorno me afectaba visualmente. Aunque es obvio que en un guión no se puede oler un personaje o un entorno, puedes llegar a percibirlo entre líneas. Y yo quería sentir hasta qué punto era peligroso vivir en esa zona. La mayor parte del peligro provenía de la incomodidad de vivir a tres mil metros sobre el nivel del mar. Dian tenía un enfisema, exacerbado a causa del clima. La humedad del clima y los dos paquetes de cigarrillos que Dian se fumaba al día hicieron que su enfisema empeorara. El hecho de tener que caminar, hacer excursiones, subir montañas y de resbalar en el barro hizo que me preguntara: "¿Qué clase de mujer querría vivir en un lugar como ése durante quince años?". Era demasiado tiempo viviendo en el barro y hacía un frío espantoso. Un frío que te helaba los huesos. Es el lugar más frío de los que he estado en toda mi vida. Es tan húmedo que siempre estás mojado. Cuando estás al aire libre, no hay ni una sola pieza de la ropa que llevas puesta que permanezca seca durante mucho tiempo.

»Me alojé en una pequeña cabaña a unos quince metros de la cabaña donde habían asesinado a Dian, porque no nos permitían entrar en su cabaña. La habían acordonado después de que la asesinaran. Sin embargo, podía mirar a través de las ventanas. Quería entrar para tocar lo que había en el interior. A veces sucede algo al tocar cosas que, como en este caso, han tocado personas que han vivido realmente. Y no es constante —ni siquiera puedo expresarlo—, pero sientes cosas que puedes utilizar en tu trabajo. Y sabía que, si me hubieran permitido entrar allí y tocar algunas de las cosas que ella había tocado, probablemente habría sido bueno para mí. Pero a pesar de todo pude mirar a través de las ventanas y ver cómo era el interior de esa cabaña de hojalata ondulada en la que había unos pocos manteles, algunos jarrones con flores secas, algunos marcos de plata y una buena cantidad de loza y de plata. Resultaba muy curioso ver todos esos objetos de valor en aquel extraño lugar, pero eso era lo que me intrigaba de aquella mujer.

»La primera vez que vi a los gorilas pensé que no eran reales. Eran tan apacibles y tan dóciles y parecían tan enfrascados en sus costumbres que no daban ningún miedo. Sin embargo, nunca llegué a sentir lo que sé que Dian sintió por ellos, ese sentimiento de temor y admiración. Así que tuve que crear ese sentimiento. Pero me resultó útil ver a los gorilas.

»El periodo concreto en el que se desarrollaba la historia era más difícil de investigar porque la guerra civil, que había constituido un argumento secundario en la historia, hacía años que había terminado. Sin embargo, encontré alguna información en el libro de Dian Fossey, en un capítulo del cual mencionaba de pasada el altercado que había sufrido en la frontera. Había otros libros que también leí, otros informes históricos sobre el conflicto del Congo.

»Los habitantes de la zona temían y a la vez admiraban a Dian Fossey y/o su trabajo. Los que nunca llegaron a conocerla la apreciaban mucho. La llamaban Nira-

machebelli, que significa "mujer que vive sola en la selva sin la compañía de un hombre". Pero los que la conocían mejor no sentían ninguna simpatía por ella. Sólo una de las cuarenta personas que entrevisté la apreciaba y esa persona era Ross Car (interpretada por Julie Harris en la película). También tenía muchos enemigos. Podías señalar cualquier sitio con el dedo y encontrar un asesino.»

Aplicación

Mientras analiza a fondo la investigación, formule las siguientes preguntas sobre sus personajes:

- ¿Qué necesito saber sobre el contexto de mis personajes?
- ¿Entiendo su cultura?
- ¿Entiendo los ritmos, las creencias y las actitudes que forman parte de esa cultura?
- ¿He conocido, hablado y pasado algún tiempo con personas de esa cultura?
- ¿Entiendo las diferencias y las similitudes que hay entre ellos y yo?
- ¿He pasado tiempo suficiente con diferentes personas para no crear un estereotipo basado en una o dos entrevistas?
- ¿Estoy familiarizado con la profesión de mis personajes?
- ¿Conozco a fondo la profesión, es decir, soy consciente, después de un periodo de observación, de lo que supone dicha profesión y de lo que sienten las personas con respecto a su trabajo?
- ¿Conozco suficientemente el vocabulario como para poder usarlo de forma natural y sentirme cómodo en una conversación?
- ¿Sé dónde viven mis personajes? ¿Conozco el terreno, la experiencia de pasear por las calles?
- ¿Conozco el clima, las actividades de ocio, los ruidos y los olores de ese lugar?
- ¿Entiendo las diferencias que hay entre el lugar en el que habitan mis personajes y el lugar donde vivo yo, y qué efecto pueden tener sobre mis personajes?
- Si mi guión está ambientado en otro periodo de tiempo, ¿conozco suficientes detalles históricos sobre el periodo desde el punto de vista del lenguaje, las condiciones de vida, el vestuario, las relaciones, las actitudes y las influencias?
- ¿He leído diarios u otro tipo de literatura de ese periodo para saber cómo hablaban las personas en aquella época y qué palabras utilizaban?
- Cuando investigaba a mis personajes, ¿he estado dispuesto a pedir ayuda a personas con recursos, ya fuera a bibliotecarios o a especialistas en un tema concreto?

Resumen

La creación de casi todos los personajes exige algún tipo de investigación. Hay más de una razón por la que se les dice a los escritores noveles que escriban sobre

lo que conocen. La investigación puede resultar cara y requerir mucho tiempo. Muchos escritores noveles no pueden permitirse pasar un mes en Africa, pueden no saber cómo encontrar a un ladrón de cajas fuertes o no poder ofrecer la posibilidad de un nuevo negocio a un amish que fabrica calesas.

Entender la importancia de llevar a cabo una investigación, así como entender lo que hay que investigar son pasos importantes en el proceso de creación de personajes bien caracterizados.

Una vez que los escritores noveles han superado su inicial tendencia a oponer resistencia a la investigación, muchos de ellos descubren que puede ser una de las etapas más apasionantes, creativas y estimulantes del proceso de creación. En resumen, la investigación prepara el terreno para que la imaginación dé vida al personaje.

2. Cómo caracterizar a un personaje: coherencias y paradojas

Piense en una persona a la que aprecie mucho: un amigo, su cónyuge, un profesor o un familiar. Las primeras cualidades de la persona escogida que se le pasen por la cabeza corresponderán a la parte coherente de su personalidad. Puede darse el caso de que un amigo nuestro sea siempre compasivo y empático, mientras que otro sea de los que se apuntan a todas las fiestas. Es posible que las principales características de uno de nuestros profesores sean su lógica y su capacidad de análisis, mientras que las de un familiar nuestro se limiten a la determinación de triunfar en los deportes y en la vida.

Sin embargo, las demás cosas que se le ocurran de esta persona pueden llegar a ser sorprendentes, ilógicas y paradójicas. A su amigo más sensato le encanta ponerse sombreros ridículos. Su amigo más emotivo lee libros de astronomía en su tiempo libre. Y su tan compasiva amiga odia a los bichos y, cada vez que oye o ve uno en casa, se dispone a atacarle con matamoscas e insecticidas.

La caracterización de un personaje es un proceso que va de acá para allá. Hacemos preguntas. Observamos. Analizamos nuestras propias experiencias y nos inventamos las que no hemos vivido. Las comparamos con la coherencia de nuestro personaje. Pensamos en detalles que sean singulares e impredecibles.

Este proceso puede parecer fortuito, y hasta cierto punto lo es. Sin embargo, en todos los personajes dimensionales podemos encontrar cualidades específicas.

Cuando sus personajes se nieguen a cobrar vida. entender dichas cualidades le ayudará a desarrollarlos, a enriquecerlos y a conseguir que sean más profundos.

¿Cómo debe empezar?

Tanto si está modelando a su personaje basándose en una persona con la que ha intimado, en alguien a quien ha estado observando o en usted mismo. como si está construyendo un personaje a partir de rasgos de varias personas, la creación de un personaje suele empezar a raíz de un fuerte impulso. La primera imagen gráfica es la que empieza a darle una idea de quién es su personaje.

Es posible que pueda ver físicamente a su personaje. ¿Cómo es? ¿Cómo se mueve? Puede que desee explorar a un personaje que acaba de tener una crisis. ¿Cuál será su comportamiento o su reacción? Usted podría partir de una corazonada para deducir cuáles son las inquietudes y las preocupaciones de esa persona.

En la creación de un personaje hay varias etapas. Aunque no necesariamente en el orden en que están enumeradas. algunas de esas etapas son las siguientes:

1. Obtener una primera idea a partir de la observación o de la experiencia.
2. Crear los primeros bocetos.
3. Encontrar la esencia de un personaje para crear personajes coherentes.
4. Encontrar las paradojas inherentes al personaje para crear complejidad.
5. Añadir emociones. actitudes y valores para acabar de definir al personaje.
6. Añadir detalles para lograr que el personaje sea concreto y singular.

Observación

Una gran parte del material que los escritores utilizan para crear personajes proviene de la observación de detalles insignificantes.

Carl Sautter habla de la observación de un personaje atípico en un restaurante. Esta escena de la vida real le ayudó a explicar a sus alumnos el funcionamiento conjunto de la observación y la imaginación.

«Estaba ofreciendo un seminario en Washington. Hablábamos del personaje y los estudiantes proponían todos aquellos personajes que uno espera: la prostituta con el corazón de oro, el obeso feliz que en el fondo se siente terriblemente desdichado, etc. Cuando me fui a comer, vi a un tipo sentado en la cafetería con un plato de sopa y un cuchillo. Estuve un rato observándolo, pensando: ¿qué demonios está mojando ahí? Tenía un plato con un panecillo y una porción de mantequilla fría y dura. Desenvolvió la porción de mantequilla, cogió el cuchillo. lo clavó en la mantequilla, lo metió en la sopa para derretirla y luego untó la mantequilla en el panecillo. Partiendo de la lógica, tenía sentido: un tipo utiliza su plato de sopa caliente para derretir la mantequilla y untarla en el pan. Y eso me hizo pensar: ¿cuál es la personalidad de ese hombre? ¿Qué indica esa acción? Al volver a clase, les conté lo su-

cedido a mis alumnos. Tomamos como ejemplo esa escena y formulamos todo tipo de preguntas sobre aquel hombre. Los personajes que sugirieron —quién podía ser aquel tipo y por qué, y qué edad tenía— eran diez veces mejor que las ideas que se les habían ocurrido antes de empezar a observar.»

En la creación de personajes para anuncios publicitarios, la observación es especialmente importante. Joe Sedelmaier, uno de los mejores creadores de personajes publicitarios, observa atentamente todos los detalles de la gente con la que se tropieza. Generalmente asigna los diferentes papeles a los actores basándose en ciertas idiosincrasias que advierte en su personalidad y suele decidirse por los que no son profesionales porque le parecen más interesantes y más reales. En primer lugar observa y luego convierte lo que ha descubierto a raíz de su observación en un personaje. Cuando escogió a Clara Peller para hacer el anuncio de Wendy's[1] «¿Dónde está la ternera?», Sedelmaier hizo uso de las particularidades que había visto en ella: «Conocí a Clara porque necesitábamos a una manicura para un anuncio que estábamos rodando. Cruzamos la calle y nos encontramos con Clara. Su papel no era hablado, pero cuando terminé de rodar la escena, se volvió hacia mí y con esa voz tan grave me dijo: "Hola, mi vida, ¿cómo estás?". Y yo pensé que aquello era fantástico. Así que empecé a incluirla en varios anuncios. Cuando me pidieron que hiciera el anuncio de Wendy's, sentí que la idea original era un completo error, porque tomaba como protagonistas a una pareja joven que, mientras sostenía un enorme bollo, decía: "¿Dónde está toda la ternera?". Así que pensé que el anuncio resultaría más gracioso con dos viejecitas. Entonces la idea de Clara me vino a la cabeza igual que si un elefante entrara en una cacharrería. Me la imaginaba diciendo: "Bueno, ¿dónde está toda la ternera?". Empezamos a rodar, pero debido a que Clara tenía un enfisema, tenía problemas al decir "¿Dónde está toda la...?". Para cuando había llegado a "ternera", ya estaba fuera de tiempo, así que le pedí que sólo dijera "¿Dónde está la ternera?"».

Cómo integrar la experiencia

Sea cual fuere el momento a partir del cual empiece a crear su personaje, al final siempre tendrá que acabar remitiéndose a su propia experiencia. No hay ninguna otra forma de poder averiguar si su personaje está bien caracterizado. Nadie más puede decirle si su personaje resulta verosímil, real y coherente. Deberá confiar en su más íntimo sentido de cómo son las personas realmente.

Todos los escritores hacen hincapié en este aspecto de la escritura: «Todo lo que sé, lo sé por experiencia propia», dice James Dearden. «Al final el escritor siempre tiene que recurrir a sí mismo. Alex y Dan están dentro de mí. Y si no tienes la experiencia necesaria, entonces tienes que salir a buscarla. Todos los personajes que creo surgen de mí. Recurro a mi interior. Siempre pienso: ¿cómo reaccionaría en esa situación?».

1. Cadena británica de hamburgueserías. *(N de la t.)*

Carl Sautter está totalmente de acuerdo. «Creo que tienes que buscar esa parte de ti mismo que hay en todos los personajes. Y eso no significa que todos los personajes tengan que ser autobiográficos, pero a menudo te preguntas: "¿Qué personaje te habría gustado ser? ¿Qué te gustaría poder hacer?". Cuando empiezas a escribir historias que sólo tú puedes escribir, te sitúas a un nivel completamente nuevo como escritor. Así que, incluso cuando se trata de un personaje secundario, intento encontrar una parte de ese personaje con la que poder sentirme identificado personalmente.»

Barry Morrow, escritor del guión original de *Rain Man*, afirma que «Las películas tienen que versar sobre cosas que te interesan o, de lo contrario, no resulta divertido escribir el guión. En *Rain Man*, a Raymond le gustan las mismas cosas que a mí. Le gustan el béisbol y las tortitas. Y a Charlie también le gusta lo mismo que a mí: el dinero, los coches y las mujeres».

Ron Bass, que hizo la revisión del guión de *Rain Man*, añade: «Llevo a Charlie y a Raymond dentro de mí. Mi personalidad comparte todos sus defectos y sus buenas cualidades. Hay una parte de mí a la que le asusta el contacto humano y tiende a sobrecompensar ese temor y también tengo las mismas defensas que Charlie. Además hay una parte de mí que es muy blanda y desea ser amada. Escribir es un proceso muy íntimo y sé cuándo tengo al personaje adecuado y cuándo no lo tengo».

En televisión, siempre hay un escritor en el programa que se pone en la piel del personaje. Esa persona se convierte en una especie de sonda o medida que sirve para saber si el personaje funciona.

Coleman Luck, coproductor ejecutivo de *El ecualizador* y escritor de varios programas de la serie, se identifica con McCall. Permaneció en el programa durante cuatro años, casi desde el principio, y se convirtió en una guía en las decisiones relativas a los personajes.

«Alguno de los escritores del programa tiene que convertirse en ese personaje» dice Luck. «Tiene que haber una empatía entre el escritor y el personaje. No creo que haya otra manera de hacer esto. Hay algo dentro de mí que se parece a McCall. No soy McCall, nunca he sido un agente de la CIA, pero he vivido algunos años. Fui oficial del ejército en Vietnam, empecé a combatir cuando tenía veintidós años y he vivido mucho. Comprendo sus preocupaciones, su sentimiento de culpabilidad, su necesidad de perdón y de absolución. Así que, si nunca has hecho examen de conciencia y no te conoces mínimamente bien, nunca podrás conocer a tu personaje.»

Descripción física

Los lectores se forman una impresión visual de los personajes que conocen a través de las novelas. La mayoría de las novelas proporcionan descripciones gráficas de los personajes para que el lector se haga una idea inmediata de quiénes son esos personajes.

A veces una novela, como en el caso de *Gente corriente*, evita las descripciones físicas y hace hincapié en aspectos de la vida íntima del personaje. Aun así los lec-

tores hacen uso de su imaginación y se forman sus propias imágenes a partir de esos rasgos psicológicos.

Los guiones casi siempre ofrecen una o dos líneas sobre los rasgos importantes del personaje para cautivar tanto al lector como a los actores en potencia.

¿Qué efecto produce una descripción física? En primer lugar, es evocadora, porque implica otros aspectos del personaje. El lector empieza a asociar otras cualidades y a imaginar detalles adicionales a partir de las contadas líneas de descripción que hemos introducido.

Deje que su imaginación juegue con la siguiente descripción, extraída del guión de uno de mis clientes, Roy Rosenblatt, titulado *Fire-Eyes*: «Un tipo de expresión afable que probablemente haya pasado demasiado tiempo en su profesión».

¿Qué otras cualidades se le ocurren? Puede que empiece a pensar en su aburrimiento. ¿Se ha preguntado si también es cínico? Probablemente le resulte agradable debido a su cara, pero, ¿se ha preguntado si ha entrado en conflicto con su trabajo o con sus colaboradores por haberse dedicado a él durante demasiado tiempo? Quizá esté quemado; quizá usted siente pena por él o incluso empatía. ¿Puede empezar a pensar cómo caminaría o hablaría?

En las novelas, a veces las descripciones de los personajes han creado rasgos que hacen que reconozcamos al personaje de inmediato. Considere las descripciones de cuatro detectives famosos: Sherlock Holmes, el padre Brown, Hércules Poirot y la señorita Marple.

Arthur Conan Doyle describe a Sherlock Holmes como un hombre alto y delgado de rostro afilado que lleva puesto un sombrero de caza y una larga capa de viaje de color gris. Es frío y meticuloso y posee un poder de observación extraordinario.[2]

El padre Brown, creado por G. K. Chesterton, es un sacerdote católico bajito y rechoncho que siempre lleva paquetes envueltos en papel de embalar marrón y un paraguas grande. Además, tiene una gran reserva de humor, sabiduría y de perspicacia acerca de la naturaleza humana.[3]

Hércules Poirot, de Agatha Christie, es un diminuto detective belga con el rostro en forma de huevo y una gran pasión por el orden;[4] y la señorita Marple es una señora mayor «tan encantadora e inocente; una viejecita tan tierna, divertida y con un pelo tan blanco, con un abrigo de lana pasado de moda y una falda, un par de bufandas y un pequeño sombrero de fieltro con una pluma de pájaro».[5]

En los guiones concretamente, se puede dar mayor intensidad a la descripción física siempre y cuando pueda reflejarse en la interpretación, o, lo que es lo mismo, cuando hay algo que se supone que el actor puede utilizar en su interpretación: al-

2. Arthur Conan Doyle, *Sherlock Holmes Selected Stories*, Londres, Oxford University Press, 1951 (trad. cast.: *Obras completas*, Barcelona, Orbis, 1987).

3. G. K. Chesterton, *Father Brown Selected Stories*, Londres, Oxford World Classics, 1955 (trad. cast.: *Obras completas*, Barcelona, Plaza y Janés, 1967).

4. Agatha Christie, *Curtain: Poirot's Last Case*, Londres, Collins/Fontana Press, 1975, pág. 7 (trad. cast.: *Telón*, Barcelona, Planeta, 1996).

5. Agatha Christie, *A Pocketful of Rye*, Londres, Collins/Fontana Press, 1953, pág. 97 (trad. cast.: *Un puñado de centeno*, Barcelona, Planeta, 1995).

gún movimiento del personaje o algún tipo de apariencia física, como el encorvamiento de los hombros, la inclinación de la cabeza o una determinada forma de caminar. Tales descripciones dan pistas que el actor puede utilizar para interpretar su papel. Es difícil reflejar el adjetivo «guapo» en la interpretación; los adjetivos «fuerte» y «apuesto» tampoco sirven de mucho.

En *Atracción fatal*, se define a Alex Forrest teniendo en cuenta su aspecto, el tipo de ropa que escoge y una actitud acorde con su edad:

> En aquel momento, una mujer rubia tremendamente atractiva pasa por allí... Se gira y le mira de un modo que haría que las ranas criaran pelo... Es realmente atractiva. Debe de estar en los treinta, pero se viste como si fuera más joven, moderna, y consigue causar efecto.

He aquí una descripción del personaje principal de una película titulada *Dance of the Damned*, escrita, dirigida y producida por dos de mis clientes, Katt Shea y Andy Ruben (y disponible en vídeo). Fíjese cuántos detalles hay que podrían serle útiles al actor: detalles de movimientos, sentimientos e intenciones. La descripción transmite una sensación de anhelo que se mantendrá durante toda la película:

> El hombre le vuelve la espalda a su reflejo, su rostro extremadamente hermoso: etéreo, triste, con la candidez propia de un niño. Y aun así hay algo en su manera de moverse, en la inclinación de su cabeza: una singularidad extraña, una tentativa parecida a la de un gato y una elegancia rapaz.

Sandi Steinberg, otra de mis clientes, ha escrito una de mis descripciones favoritas, que nos da una idea de las dimensiones cómicas de su guión, *Curses*:

> Maria-Theresa, de unos cincuenta años de edad, se despierta sobresaltada. Una mujer mayor con pequeñas ilusiones: 180 libras guatemaltecas metidas en un peluche de color rosa. Aprieta una cabeza de ajo contra su pecho y empieza a salmodiar.

Al escribir descripciones que vayan a ser interpretadas, es importante que sean lo suficientemente generales como para que varios actores puedan representar el papel, y lo suficientemente específicas como para que se cree un personaje bien definido. Una descripción que evoca otras cualidades y asociaciones puede cautivar la imaginación del actor y convencerle de que se trata de un personaje que vale la pena interpretar.

La esencia del personaje

Todo personaje ha de ser coherente. Esto no significa, sin embargo, que tenga que ser previsible o estereotipado. Significa que los personajes, al igual que las personas, tienen un tipo de personalidad interna que define quiénes son y nos anticipa cómo actuarán. Si los personajes se desvían de esa esencia, pueden resultar inverosímiles o carecer de sentido.

Como explica Barry Morrow: «Parte del atractivo de los personajes de una película reside en su carácter previsible. Entiendes quiénes son y te haces una idea de su historia, su código de honor, su ética y su forma de ver el mundo. El personaje se verá obligado a elegir y tomar ciertas decisiones que el público podrá anticipar y con las que disfrutará».

El ejecutivo de publicidad Michael Gill está de acuerdo y añade: «Creo que en los personajes, al igual que en nuestros amigos, buscamos cierta coherencia. No queremos que nuestros amigos cambien cada vez que hablamos con ellos. No queremos que estén en un sitio en un momento dado y que al minuto siguiente estén en un sitio totalmente diferente emocional y psicológicamente hablando.

»Buscamos a personas cuyas características nos resulten familiares. Así que una vez creamos un personaje acertado, entonces el arte consiste en intentar conservarlo fresco y actual y en mantener al mismo tiempo todos esos detalles y emociones coherentes y específicos que tranquilizan al público».

Las cualidades de los personajes no existen por sí mismas. Un personaje coherente tiene ciertas cualidades que implican a su vez otras cualidades.

Por ejemplo, supongamos que está usted escribiendo la siguiente historia de Indiana Jones. Uno de sus personajes es profesor de religión: un hombre experto en las primeras etapas del cristianismo que va a tener la clave del hallazgo de un artefacto importante. ¿Qué aspectos de este personaje esperaríamos que fueran ciertos?

Si dicho profesor de religión ha hecho un doctorado, esperaremos que haya llevado a cabo muchas investigaciones y que por lo tanto consiga encontrar con facilidad todo tipo de información desconocida en bibliotecas o librerías. Resultaría coherente que estuviera interesado en temas relacionados con su profesión, como la filosofía, la historia eclesiástica, la sociología o la antropología.

Muchos profesores de religión, especialmente si se han graduado en universidades o seminarios americanos, tienen conocimientos de artes liberales. Muchos han hecho cursos de arte y literatura y probablemente han asistido a clases de ciencia. No nos resultaría incoherente, por lo tanto, que a un profesor le apasionara la literatura, la música, el arte o la arquitectura, o que tuviera conocimientos de esos temas.

Ese interés en la arqueología y en los inicios de la historia eclesiástica podría dar lugar a una pasión por viajar. Quizá haya llevado a cabo algún tipo de investigación arqueológica en Turquía, Israel o Egipto. No sería extraño que dominara varios idiomas, griego, latín y hebreo, quizá.

Fíjese cómo un conjunto de características implica otras cualidades del personaje. Una persona que sea lo suficientemente sofisticada como para conocer la música de Mendelssohn probablemente también conozca las obras de Vermeer y Rembrandt. Una persona que haya crecido en una granja probablemente sepa cómo reparar tractores y coches y cómo leer las pautas meteorológicas. Un corredor de Bolsa de éxito probablemente conocerá los patrones económicos de Japón.

A pesar de que todo esto parece muy obvio, muchos de los personajes que están definidos de un modo concreto parecen no poseer ninguna de las cualidades que esperaríamos advertir en ese tipo concreto de personas. Hay personajes que representan a madres que no se dan ni cuenta de que hay un niño llorando al otro lado de la calle.

Hay personajes que han nacido en Brasil y que no reaccionan cuando oyen a alguien hablando portugués en una mesa cercana a la suya en un restaurante de Amsterdam. En algunos programas de televisión, he visto a personajes que supuestamente tenían una memoria fotográfica y que, sin embargo, no se acordaban de fechas señaladas o de los nombres de los compositores de canciones populares fáciles de reconocer.

En ese tipo de situaciones, hay una falta de coherencia en los personajes. Si, por alguna razón, el escritor ha definido deliberadamente a los personajes de ese modo, entonces tendrá que dejarlo claro. De lo contrario, parecerá que el escritor no es consciente de la falta de coherencia de sus personajes.

EJERCICIO: Piense en las cualidades que según usted debería poseer un marchante de arte, un asesino y el encargado de una gasolinera. Es posible que las primeras cualidades que se le ocurran sean las más obvias. Reflexione el tiempo que sea necesario para encontrar aquellas cualidades que a un observador casual le resultarían coherentes y no tan obvias.

Si sólo tiene uno o dos personajes coherentes, correrá el peligro de crear un estereotipo. Un personaje coherente no es necesariamente un personaje limitado. Reflexionando sobre la coherencia, podrá encontrar muchas asociaciones que no están estereotipadas. Aun así, tendrá que decidir qué aspectos de su personaje va a revelar en su historia. Al lector o al público le quedará claro que usted conoce y entiende el carácter fundamental de ese tipo de persona.

La incorporación de la paradoja

Teniendo en cuenta la naturaleza humana, un personaje es algo más que un conjunto de coherencias. Las personas son ilógicas e imprevisibles. Hacen cosas que nos sorprenden, que nos sobresaltan y que cambian todas las ideas preconcebidas que teníamos de ellas. Sólo somos capaces de apreciar estas características cuando hace mucho tiempo que conocemos a alguien. Son detalles que no resultan evidentes enseguida, pero que nos parecen especialmente irresistibles y nos hacen sentir una cierta atracción hacia determinadas personas. Del mismo modo, a menudo estas paradojas constituyen la base de la creación de un personaje único y fascinante.

Las paradojas no neutralizan las coherencias; simplemente se añaden a ellas. Una vez, por ejemplo, tuve un profesor de religión especializado en el Nuevo Testamento. Era un hombre bastante reservado, tímido y sin pretensiones, gran conocedor de la materia. Había escrito muchos libros y, a pesar de que en clase era modesto, era muy consciente de su erudición. Sabía lo que creía y no tenía reparos a la hora de revelar a sus alumnos su opinión sobre cualquier tema religioso. Este hombre podría servir de modelo para el personaje coherente del que hablábamos con anterioridad.

Sin embargo, antes de ser profesor había sido vaquero y era un experto con el lazo. Se sabe que, de cuando en cuando, los alumnos le pedían que les enseñara algunos de los trucos que sabía hacer con el lazo, uno de los cuales consistía en coger con

el lazo la pierna del que se ofrecía para hacer de víctima. Por otro lado, además de haber sido vaquero, se decía que hacía carreras de velocidad en las llanuras de sal de Utah. Todas estas características convertían al profesor en un personaje fascinante.

El novelista Leonard Tourney afirma que las paradojas son el *quid* de los personajes fascinantes: «Los personajes son más interesantes si están formados por una gran variedad de aspectos, si en ellos tienen cabida elementos opuestos. Para crear esos elementos, hay que empezar por establecer uno y a partir de ahí preguntarse: "Teniendo en cuenta este elemento, ¿qué otros elementos podríamos encontrar en la misma persona que le crearan algún tipo de conflicto?". Tomemos como elemento a un individuo hogareño. No se trata de un elemento conflictivo, pero si los fines de semana sale con sus amigos y desarrolla una actividad muy física, entonces se aparta de la línea de comportamiento que esperábamos. Con esa característica avanzamos en dirección a un personaje que crea interés».

Anna Phelan describió algunas de las paradojas del personaje que había descubierto cuando creaba el personaje de Dian Fossey. A pesar de que en la película se omitieron algunas de esas paradojas, a Anna le parecieron aspectos especialmente fascinantes del personaje de Dian: «Dian era adicta al tabaco y al chocolate. A veces llegaba a consumir de quince a veinte barritas Hershey al día. Justo después de que la asesinaran, cuando todavía estaba intentando decidir si iba a aceptar escribir el guión, descubrí que en su armario, en aquella horrible y minúscula cabaña de hojalata perdida en medio de la parte más profunda de Africa, había un vestido largo de raso color verde de Bonwit Teller. Y eso fue lo que me hizo escribir el guión. Es decir, la contradicción: por el amor de Dios, ¿qué hacía esa mujer, viviendo en esa parte del mundo, con un vestido largo de raso color verde en su armario?».

En *Lo que el viento se llevó*, al principio pensamos que Escarlata es una coqueta. Esperamos que sea una mujer seductora y manipuladora, porque es coherente con su personaje. Pero probablemente nos sorprende enterarnos de que las matemáticas eran su asignatura favorita en el colegio, que en época de crisis es una persona lúcida y que es fuerte, perspicaz y tiene determinación.

En *Un pez llamado Wanda*, Otto es tonto, nervioso y celoso; sin embargo, lee a Nietzsche y medita. Cada mañana, la competente Jane de *Al filo de la noticia* se pasa cinco minutos llorando. Todas estas paradojas caracterizan al personaje.

EJERCICIO: Analice sus propias coherencias y paradojas. ¿Cuáles son las coherencias y las paradojas de sus amigos? ¿Y las de sus familiares preferidos y no tan preferidos?

La incorporación de valores, actitudes y emociones

Si sólo crea personajes coherentes, éstos serán más bien planos. Pero si añade algunas paradojas, sus personajes serán más singulares. Y, si desea hacer que sus personajes sean más profundos, puede añadir otras cualidades. Puede ampliar sus emociones, sus actitudes y sus valores.

Las *emociones* intensifican la humanidad del personaje. En *Armas de mujer* simpatizamos con Tess McGill por ser la secretaria oprimida. Cuando descubre que su jefe le ha mentido, podemos sentir su desmoralización, su sentido de la traición, su tristeza y su desesperación. Por un breve momento emocional, nosotros como público conectamos con Tess y comprendemos mejor lo que la conmueve.

En varias de las mejores historias, simpatizamos con el personaje. Podemos sentir la frustración de Rocky. Podemos sentir el momento de alegría de Ben en *Carros de fuego* cuando gana la carrera. Podemos percibir la sensación de anhelo de Shane; la depresión de Conrad en *Gente corriente*; la repugnancia que siente Sally (en *Cuando Harry encontró a Sally*) cuando conoce a Harry; y la autoaversión de Valmont en *Las amistades peligrosas*.

El tipo de emociones que se pueden interpretar y entender pueden definirse de muchas maneras diferentes. He oído a muchos psicólogos decir en términos humorísticos que las emociones son locas, tristes, alegres y miedosas. No está mal como lista inicial, pues cada categoría implica otras emociones.

> *Loco* implica enfadado, lleno de rabia, malhumorado, frustrado, irritado y fuera de sus casillas.
>
> *Triste* implica deprimido, desesperado, desmoralizado, autodestructivo y melancólico.
>
> *Alegre* implica júbilo, felicidad y éxtasis.
>
> *Miedoso* implica temor, terror, horror y ansiedad.

La novela de *Gente corriente* añade una faceta emocional cuando describe la depresión de Conrad:

> Para tener una razón por la que levantarte cada mañana, es necesario disponer de un principio que te guíe. Algún tipo de creencia. Aunque sea un adhesivo que te cante las gracias... Tumbado boca arriba en la cama, contempla las paredes de su habitación y reflexiona sobre lo que le ha sucedido a su colección de frases ocurrentes. Ya no están... En su lugar, las paredes están desnudas. Están recién pintadas. Color azul claro. Un color de ansiedad. La ansiedad es azul; el fracaso, gris. Conoce esas sombras. Le dijo a Crawford que volverían para sentarse a los pies de su cama, y le paralizarían, le avergonzarían...[6]

Como consultora, cuando me doy cuenta de que un personaje carece de esa faceta emocional, a menudo recomiendo al escritor que revise la historia y que se pregunte qué siente cada personaje en cada una de las escenas. Aunque no es necesario que todas las respuestas revistan el guión, el hecho de entender las emociones puede dar lugar a un personaje mucho más vivo y a una escena mucho más profunda.

Las *actitudes* transmiten opiniones, el punto de vista, los concretos cambios de parecer del personaje en una situación determinada. Hacen que el personaje sea más profundo y lo definen, y nos muestran cómo ve la vida dicho personaje.

6. Judith Guest, *Ordinary People*, Nueva York, Penguin, 1976, pág. 1

Las novelas, especialmente, pueden transmitir actitudes debido a la subjetiva naturaleza de su planteamiento. El escritor tiene la capacidad de situarse tras los ojos del personaje, de ver el mundo a través de su punto de vista.

En la novela de *Unico testigo*, podemos observar la actitud de Raquel en el funeral de su marido, Jacob.

> Raquel Lapp, sentada en una silla rígida frente al ataúd, de espaldas al predicador, escuchaba con atención e intentaba encontrar consuelo en sus palabras. Se suponía que un funeral Amish era una especie de celebración. Otra de las victorias cristianas. Pero a Raquel a veces le costaba evocar ese tipo de espíritu. Incluso a pesar de que el fallecido había disfrutado de una vida larga y feliz, como solía suceder en la comunidad Amish, a los ojos de Raquel la muerte seguía siendo triste y ningún sermón podía repararla.[7]

El tema del funeral se plantea desde el punto de vista de Raquel y de ese modo se logra que el lector se haga una idea de la actitud de Raquel hacia la muerte. Este corto párrafo también implica un espíritu de rebeldía, porque Raquel no reacciona ante la muerte con el mismo espíritu que los otros miembros de la comunidad Amish. Su actitud la inducirá a tomar decisiones que irán en contra de los valores de los Amish, tales como visitar a su hermana que vive en Baltimore, intentar retrasar sus segundas nupcias e incluso bailar en el granero con John Book.

Los personajes presentan diferentes actitudes los unos hacia los otros, hacia sí mismos, hacia la situación y hacia determinadas cuestiones. En el episodio «Mama Said» de la serie *Murphy Brown*, escrita por Diane English, la madre de Murphy va de visita a la ciudad y cada personaje muestra una actitud diferente.

Cuando Murphy presenta a su madre a los empleados, éstos revelan su actitud hacia Murphy mostrándose sorprendidos.

> FRANK
> ¿Tu madre? ¡Guau, Murph, pero si tienes madre!

Avery, la madre de Murphy, muestra su actitud hacia su ex marido.

> JIM
> Dígame, señora Brown, ¿el señor Brown también está aquí?
>
> AVERY
> No. El señor Brown está en Chicago con una mujer a la que le dobla la edad. Llevamos 15 años divorciados. Yo me quedé con la casa y una buena suma de dinero y él se quedó con su ropa interior y el asfalto del camino de entrada a la casa.

Murphy muestra su actitud con respecto a la visita de su madre.

7. William Kelley, *Witness*, Nueva York, Pocket Books, 1985, pág. 8 (trad. cast.: *Único testigo*, Barcelona, Versal, 1987.)

MURPHY
Si ambas elaboráramos una lista de las cosas que más nos gusta hacer, «hacernos visitas» tendría las mismas posibilidades de aparecer en la lista que «comer queso de cerdo».

Corky revela su postura sobre la relación que debería haber entre madres e hijas.

CORKY
Decidme, ¿qué planes tenéis para pasar vuestra primera noche juntas?

AVERY
... He pensado que a Murphy le gustaría cenar conmigo... luego volveré al hotel.

CORKY
¿Al hotel?... ¡Murphy! ¿Permites que tu madre se aloje en un hotel?

Phil el camarero adopta la siguiente actitud con respecto a Avery.

PHIL
¡Mecachis! Esa mujer es guapísima... Tiene unas piernas que quitan el hipo.

Y Avery muestra su actitud con respecto a sí misma y a su hija.

AVERY
Tú eres mi mayor logro, pero, en algún punto de nuestra relación, te perdí y no he vuelto a recuperarte. Sé que debes de estar sorprendida al oír a tu madre admitir que ha cometido un error.

Diane English afirma que las actitudes son la clave de la comedia —y el drama— de una situación. «A menudo nos preguntamos: "¿Qué actitud muestra el personaje frente a la situación?» Si las actitudes no están claras, el guión puede llegar a ser monótono y carecer de la fuerza suficiente. La gracia del guión se debe a la existencia de actitudes intensificadas que emanan de una situación a medida que los diversos acontecimientos la complican.

«Escribimos una escena en la que aparecían Miles y Murphy. El tiene que convencerla para que acuda a un abogado y no intente resolver el asunto ella sola. La primera vez que la escribimos resultó ser bastante sosa. Miles no mostraba ningún tipo de actitud. Parecía un mensajero que se limita a transmitir una información determinada y no resultaba gracioso. No lográbamos dar con una actitud que resultara divertida en aquella situación, así que hicimos que entrara en escena con un nuevo corte de pelo. Miles entra en escena para convencerla de que debe recurrir a un abogado y ella se pasa todo el rato mirando fijamente su pelo. Miles es consciente de que tiene que convencerla para que lo haga y sabe que su peinado es horrible, pero intenta disimular y hace ver que no es así. Por fin Miles adoptó una actitud determinada y no sólo conseguimos una escena cómica, sino que logramos sacarle

partido al personaje, en lugar de conformarnos con un personaje que se limitaba a aparecer y a vomitar la información.»

EJERCICIO: Piense en las actitudes y perspectivas de la última película que haya visto o del último libro que haya leído. ¿Entendió totalmente el punto de vista del personaje sobre las diferentes ideas, filosofías o situaciones que se reflejan en la película o en el libro? Piense en otras películas. ¿Entiende lo que piensa Karen Blixen de los africanos en *Memorias de Africa*? ¿Entiende el sentido de la justicia de James Bond? ¿Tiene claro cuáles son las perspectivas de Harry y Sally sobre el amor y la amistad? ¿Sabe lo que piensa Rhett Butler sobre la guerra civil?

Incluso a pesar de que quizá la historia no revele las actitudes de un personaje de manera directa, dichas actitudes deberían estar implícitas, de modo que el lector o espectador pueda descubrir cuáles son las perspectivas del personaje.

Los *valores* expresados por un personaje pueden llegar a convertirse en una oportunidad para que los escritores expresen su forma de ver las cosas. A veces esos valores, así como inquietudes, filosofías y creencias, son el resultado de sus observaciones y se ajustan perfectamente al personaje, pero no transmiten su perspectiva de las cosas.

Fíjese cómo, en esta escena de *Unico testigo*, Raquel defiende un valor personal (en este caso acerca de guardar pistolas en casa), así como el valor Amish frente a la violencia:

Raquel entra justo en el momento en que John Book, después de haber sacado todas las balas, le da la pistola a Samuel para que juegue con ella.

RAQUEL
John Book, mientras esté usted en esta casa, deberá respetar nuestras costumbres.

JOHN
Bien. Tenga el revólver. Póngalo en algún sitio donde el niño no pueda encontrarlo.

Esta escena va seguida de otra en la que aparecen Samuel y Eli. En esta escena, Eli intenta hacer entender a Samuel los valores de la comunidad:

ELI
Esta pequeña arma sirve para quitar la vida a las personas. ¿Tú podrías matar a otro hombre?

Samuel mira fijamente el arma y evita mirar a su abuelo a los ojos. Eli se inclina hacia delante y extiende las manos de forma ceremoniosa.

ELI
Lo que hacen tus manos, lo dicta tu corazón.

Samuel le contesta con cierto desafío.

SAMUEL
Lo mataría si fuera un hombre malo.

ELI
Ah, sólo si es malo. Entiendo. Pero puede que no lo conozcas más que de vista. ¿Eres capaz de ver la maldad mirando dentro de su corazón?

SAMUEL
Puedo ver lo que hace. Y lo *he visto*.

ELI
Aunque lo hayas visto, no debes seguir su ejemplo. ¿Lo entiendes, Samuel?

Eli se detiene y mueve la cabeza en señal de desaprobación. Luego le dirige una mirada severa y, dando un golpe seco en la mesa con la mano extendida, prosigue con vehemencia:

ELI
(continuando con su discurso)
«Por eso, ¡apártate de aquellos hombres que viven en la violencia, dice el Señor!»
(y, señalando la pistola, continúa citando la segunda carta a los Corintios 6: 17)
«¡Y que tus manos no toquen lo que sea impuro!»

En algunas películas se admite que hay valores por los que vale la pena luchar e incluso morir. Tanto *Silkwood* y *El síndrome de China* como las películas de Indiana Jones giran alrededor de personajes que se guían por sus valores.

En muchas de ellas aparecen personajes que están pasando por momentos de crisis en los que deben tomar decisiones morales y que deberán confrontar sus valores y decidir cuáles van a servirles de guía en la vida.

El club de los cinco nos muestra a cuatro personas que intentan descubrir su identidad. *Natty Gann* trata de una crisis que empuja a una joven a buscar a su padre. En *Ausencia de malicia* y *Acusados*, podemos observar a un personaje que descubre el significado de la integridad durante el transcurso de la película.

En *El club de los poetas muertos*, descubrimos el valor del *carpe diem* —«vivir el día»— así como el de sacarle el jugo a la vida.

Además de estos temas vitales, hay otras fuerzas motrices que controlan a los personajes. Tanto es así que en muchas películas, desde *Raíces profundas*, pasando por *Un pez llamado Wanda*, hasta *E. T.*, hay una búsqueda de perdón, un deseo de reconciliación y un sentimiento de anhelo por el amor o el hogar.

El hecho de incorporar valores en determinados personajes no significa que sus personajes tengan que *discutir* sus creencias, sino que significa que usted comunicará esos valores a través de las acciones del personaje, de sus conflictos y de sus actitudes.

Cómo individualizar a un personaje

Si usted dota a sus personajes de una vida emocional, con actitudes y valores específicos, logrará que sean multidimensionales. No obstante, tendrá que dar un paso más para que sus personajes sean originales y peculiares, y ese paso consiste en añadir detalles.

El comportamiento, o manera en que las personas hacen las cosas, marca la diferencia entre dos personas que puedan parecer similares debido a su apariencia física o a su manera de pensar. Las personas tienen características que las distinguen, pequeños rasgos que las hacen especiales y singulares.

Si tuviera que hacer una lista con algunos de los detalles que he advertido en mis amigos y conocidos, incluiría lo siguiente:

- Una persona que dice «¿Sabes?» y «seguramente» en cada frase.
- Una mujer de treinta años que lleva dos animales metidos en el bolso y hace pajaritas para obsequiar a todas sus amistades.
- Un hombre de treinta y cinco años que nunca lleva trajes debido a sus prejuicios en contra de la clase dirigente.
- Un hombre de cuarenta años que siempre pone jazz como música de fondo.
- Una mujer conocida por llevar pendientes extraños (que sólo utiliza cuando sale con sus amigos) con forma de plátanos, flamencos, cacatúas y bumeranes.

Recordamos a muchos personajes memorables por ese tipo de detalles: Murphy Brown rompe lápices del número dos cuando está estresada; Indiana Jones odia las serpientes y siempre lleva puesto su sombrero favorito; el nombre cariñoso que Archie Bunker utiliza para llamar a su yerno es «cabeza de alcornoque».

Algunos de los detalles que podemos utilizar para distinguir a nuestros personajes son las acciones, el comportamiento, el uso del lenguaje, los gestos, la ropa, la manera de reírse y las diferentes formas que tienen las personas de afrontar una situación.

Estos detalles a menudo son producto de las imperfecciones de cada persona. En *El poder del mito*, Joseph Campbell afirma que «El escritor debe ser fiel a la verdad. Y eso es lo difícil, porque la única forma de describir fielmente a un ser humano consiste en describir sus imperfecciones. El ser humano perfecto no tiene ningún interés... Sólo podemos amar las imperfecciones de la vida... La perfección es aburrida e inhumana. El punto umbilical, la humanidad, lo que te convierte en un ser humano y no en un ser sobrenatural e inmortal... la imperfección en todas sus formas, la lucha, la supervivencia... eso es lo que amamos».[8]

Podemos disfrutar de esas imperfecciones humanas en películas tan aclamadas por la crítica como *Un pez llamado Wanda* (en la que Ken tartamudea), *Sexo, mentiras y cintas de vídeo* (el protagonista está obsesionado con la basura) y *Cuando*

8. Joseph Campbell, *The Power of Myth*, Nueva York, Doubleday, 1988, págs. 4-5 (trad. cast.: *El poder del mito*, Emecé Editores, 1991).

Harry conoció a Sally. En esta última, escrita por Nora Ephron, Harry habla del sinfín de detalles peculiares que forman la personalidad de Sally.

Durante la fiesta de Nochevieja por la noche

> HARRY
> He estado pensando mucho y lo cierto es que te amo... Me encanta ver cómo te hielas de frío cuando la temperatura exterior es de treinta grados. Me encanta que tardes una hora para pedir un sándwich. Me encanta que te salga esa arruguita justo ahí cuando me miras como si estuviera loco. Me encanta oler tu perfume en mi ropa después de pasar el día contigo. Y me encanta que seas la última persona con la que hablo antes de irme a la cama por las noches. Y no es porque sea Nochevieja. He venido aquí esta noche porque cuando quieres pasar el resto de tu vida con alguien, quieres que el resto de tu vida empiece lo antes posible.

EJERCICIO: Piense en sus amigos y conocidos. ¿Cuáles son los pequeños detalles que los distinguen y los convierten en personas memorables? ¿Cuáles de esos detalles resultan atractivos? ¿Y cuáles resultan molestos? ¿Cómo incorporaría esos detalles en sus personajes?

Caso práctico: *Midnight Caller*

Midnight Caller se estrenó en otoño de 1988. El creador de la serie, Richard DiLello, habla de la creación del complejo personaje de Jack Killian:

«Siempre empiezo escogiendo el nombre del personaje. Me paso un par de días escribiendo listas de nombres. Me imaginé que Jack Killian era un hombre de unos treinta años. Quería que en su pasado hubiera habido algún acontecimiento importante que le habría hecho dejar su trabajo como policía para conducirle a este otro lugar, donde acabaría convirtiéndose en el "ave nocturna" *(Nighthawk)*. Pensé que lo más extremo que podía hacer era matar a su propio compañero. Tenía miedo de que eso fuera demasiado para el público, pero entonces me di cuenta de que ese momento oscuro, en el que no puedes volverte atrás, era necesario.

»En el episodio piloto, hay dos escenas muy concisas en las que se ve cómo se hunde de la manera más convencional, dándose a la bebida y apartándose del resto del mundo. Entonces aparece el personaje de Devon King y le rescata. Ella es la que le ofrece la oportunidad de bajarse del crucifijo en el que él mismo se ha clavado.

»En cierto modo, Jack es un policía corriente, un obrero. No tiene muchos estudios. Reconozcámoslo, nadie sale de la escuela de comercio de Harvard y se hace oficial de policía. Además, le gusta el deporte y el rock'n'roll.

»Sus lecturas eclécticas le convierten en una persona sensible y diferente al resto del mundo. Lee novelas contemporáneas de ficción, y de hecho siempre imaginé que era un entusiasta de Jack Kerouac y Raymond Carver. Killian intenta crear su propia filosofía de la vida. En realidad no es consciente de su intelectualidad. Es más bien un intelectual de la calle y actúa siguiendo sus impulsos. Hace las cosas

sin pensárselo dos veces y comete muchos errores. Pero es totalmente diferente porque la mayoría de policías acaban siendo unos cínicos. Se pierden en la oscuridad de su propio trabajo y pierden toda su humanidad. Sin embargo, él siempre se ha mostrado compasivo y comprensivo ante los problemas de las demás personas. Quizá no puede solucionar muchos de sus problemas, así que le resulta más fácil ayudar a los demás. No sabe organizar demasiado bien su propia vida. Tampoco encuentra a una persona con la que mantener una relación estable, pero puede ayudar a los demás a encontrarla y decirles lo que tienen que hacer.

»Creo que se da cuenta de que había más cosas en la vida por las que podría haber luchado y de que ha perdido muchas oportunidades de socializarse. Es más emocionalmente expresivo que la mayoría de policías, y no estoico o reprimido, y no se gusta a sí mismo, pues preferiría ser un poco más frío. Por el contrario, es sensible y se enfada ante la pomposidad, la hipocresía y la injusticia de los demás y ante todo lo que no es justo. Le frustra tener que seguir las normas de la burocracia. Lo que le gusta son las cosas simples: una buena comida, escuchar discos de Elvis Presley y ver a los Chicago Cubs jugar bien.

»Definitivamente, es un solitario, aunque él preferiría no serlo. El gran amor de su vida tiene sida y está furioso con el hombre que se lo contagió deliberadamente. Su vida emocional todavía está en proceso de crecimiento.

»Killian va más allá de sus propios imperativos morales, de su conjunto de valores. Su humanidad es el aspecto más importante de la serie. Su actitud es siempre humana, aunque a veces está enmascarada por un toque de humor negro. Jack cumple la función de ayudar a los espectadores a entender el mundo en el que viven. Al final de cada programa, Jack explica lo que ha aprendido durante esa hora. Siempre tuve la intención de que fuera un héroe, pero un héroe fuera de lo común. Sus conclusiones finales lo presentan ante el público como un hombre sensato además de un hombre de acción.»

Aplicación

Teniendo en cuenta que la mayor parte del proceso de creación de un personaje se basa en la observación, el escritor está en un «proceso de formación» continuo. Como ejercicio, estudie a un personaje en el aeropuerto, en una tienda de comestibles o en su lugar de trabajo y hágase las siguientes preguntas:

- Si tuviera que describir a grandes trazos a este personaje, ¿cuál sería esa descripción?
- ¿Qué aspectos de ese personaje esperaría que fueran ciertos, teniendo en cuenta su contexto? ¿Puede imaginar paradojas que lo conviertan en un personaje interesante?

Una vez hecho esto, fíjese en los personajes principales de su historia y pregúntese:

- ¿«Tienen sentido» mis personajes? ¿He reflejado las posibles cualidades de mis personajes?
- ¿Qué es lo que hace que mi personaje sea interesante, fuerte, fascinante, diferente e imprevisible? ¿Actuarían mis personajes a veces de forma inesperada? ¿Contradicen estas paradojas algunas de las cualidades coherentes que he creado o ayudan a desarrollar mis personajes?
- ¿Cuáles son las inquietudes de mis personajes? ¿Son comprensibles esos valores? ¿Se expresan más bien mediante acciones y actitudes, en vez de a través de largos monólogos?
- ¿Queda claro cómo se sienten mis personajes? ¿Tiene cada personaje una amplia gama de emociones, en lugar de repetirse siempre las mismas?
- ¿He utilizado las actitudes de mis personajes para ayudar a definirlos?

El proceso de creación de un personaje es progresivo. Incluso cuando no escriben, los escritores necesitan almacenar detalles y buscar inspiración e ideas en la vida real. Como afirma el director publicitario Joe Sedelmaier: «Siempre empieza en la vida real. Si tengo que copiar, copiaré la realidad».

Resumen

Barry Morrow considera que la creación de un personaje es similar al trabajo de un artista: «Es como modelar una pieza de arcilla o como tallar un trozo de madera. No puedes hincarle el diente a la nuez hasta que no le quitas la cáscara».

El proceso mediante el cual se da forma al personaje está dividido en seis etapas:

1. Mediante la observación y la experiencia, usted empieza a hacerse una idea del personaje.
2. Las primeras pinceladas empiezan a definir al personaje.
3. Usted determina la coherencia del personaje para que el personaje tenga sentido.
4. La incorporación de peculiaridades, así como lo ilógico y lo paradójico, hace que el personaje resulte fuerte y fascinante.
5. Las cualidades de las emociones, los valores y las actitudes caracterizan al personaje.
6. La incorporación de detalles consigue que el personaje sea especial y peculiar.

3. La creación de la historia de fondo

Cuando acaba de conocer a alguien en la vida real, ¿siente curiosidad acerca del pasado de esa persona? ¿Se ha preguntado alguna vez lo siguiente?:

- ¿De dónde es? ¿Por qué se fue a vivir a su misma ciudad?
- ¿Por qué decidió aceptar este trabajo? ¿Dónde había trabajado anteriormente?
- ¿Cuánto tiempo llevan casados? ¿Dónde se conocieron?

Sentimos curiosidad por el pasado porque sabemos que detrás de cada decisión hay una historia interesante. Algunas historias pueden estar llenas de intriga (la obligaron a abandonar la ciudad), de romanticismo (se conocieron en lo alto de la Torre Eiffel, mientras estudiaban en Francia), o de corrupción (el político malversó los fondos del gobierno para financiar su casa de Bel Air). La situación actual es el resultado de las decisiones y los acontecimientos del pasado y las elecciones que ya hemos tomado determinarán otras elecciones futuras.

Toda novela o guión se centra en una historia concreta que podemos denominar *historia principal*. Ésa es la historia que el escritor quiere narrar. Sin embargo, los personajes de la historia principal hacen lo que hacen y son quienes son debido a su pasado. En ese pasado puede haber traumas y crisis, personas importantes que se

introdujeron en la vida de los personajes y pueden dar pistas de las reacciones positivas y negativas que han tenido, objetivos y sueños de la infancia y, por supuesto, influencias sociales y culturales.

La historia de fondo proporciona dos tipos diferentes de información. En primer lugar nos informa de los acontecimientos e influencias del pasado que intervienen directamente en la estructura de la historia. Los acontecimientos cruciales de la historia de fondo de libros y películas como *Sibyl*, *Las tres caras de Eva*, *Hamlet*, *Gente corriente* y *Ciudadano Kane* han ayudado a crear la historia principal. Por esta razón, tanto el público/lector como el escritor han de conocer esos acontecimientos para entender la historia.

En segundo lugar, parte de la información que nos proporciona la historia de fondo forma parte de la biografía del personaje. Puede que este tipo de información no llegue nunca al público, pero el escritor necesita conocerla para crear el personaje.

Los personajes cobran vida en la mente del escritor y se les otorga un determinado conjunto de actitudes y experiencias. Así, la historia de fondo ayuda al escritor a descubrir cuáles de estas actitudes y experiencias son esenciales a la hora de acabar de crear el personaje.

¿Qué tipo de información de la historia de fondo se necesita saber?

Muchos actores estudian de forma considerable la historia de fondo de sus personajes antes de interpretar un papel. El conocido actor, director y profesor Constantin Stanislavski recomendaba a los actores que escribieran biografías concretas de sus personajes. Lajos Egri, en su libro *The Art of Dramatic Writing*, recomendaba a los escritores que hicieran exactamente lo mismo. La biografía de un personaje podría incluir la siguiente información:

FISIOLOGÍA: edad, sexo, postura, apariencia, defectos físicos y herencia genética.

SOCIOLOGÍA: clase, profesión, educación, vida doméstica, religión, afiliaciones políticas, aficiones y pasatiempos.

PSICOLOGÍA: vida sexual y valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, actitud hacia la vida, complejos, aptitudes, cociente de inteligencia y personalidad (extrovertida o introvertida).[1]

Al hablar de este tipo de enfoque, Carl Sautter afirma que «Hay un peligro en la redacción de la biografía del personaje en sólo tres páginas. Todavía sigo animando a los escritores a que la escriban, pero también les digo que una vez hecha se deshagan de ella. Hacedla y enteraos de todas esas cosas, pero dejad que evolucionen

1. Lajos Egri, *The Art of Dramatic Writing*, Nueva York, Simon & Schuster, 1960, págs. 36-37.

otros elementos al igual que evoluciona vuestro personaje. En cierto modo, ese personaje nace delante de vosotros. Cualquiera puede escribir en tres páginas la historia de un personaje y, en realidad, mediante ese ejercicio descubriréis muchísimos elementos útiles que podréis utilizar más adelante, pero no es aconsejable que os detengáis ahí».

Frank Pierson (*Tarde de perros, La leyenda del indomable*) añade: «Lo que necesitamos saber sobre los personajes es lo mismo que los actores necesitan saber para interpretar las escenas. Lo que importa son los recuerdos de sensaciones. No importa lo que lo haya sucedido a los personajes, sino cuáles son sus sentimientos al respecto. Si queremos hacer preguntas, no debemos preguntar a los personajes cosas del estilo de: "¿En qué colegio estudió? ¿Ha trabajado alguna vez en una fábrica? ¿Era su madre una mujer dominante?" (...) Lo que sí debemos preguntarle a los personajes es: "¿Cuál ha sido el momento más embarazoso de su vida? ¿Se ha sentido alguna vez como un idiota? ¿Qué es lo peor que le ha pasado nunca? ¿Ha vomitado alguna vez en un lugar público?". Tenemos que sacar a la luz esas emociones, porque son las que el personaje muestra en escena y las que dan color a todo lo que hace».[2]

La historia de fondo será diferente para cada uno de los personajes. Por otro lado, la mera biografía del personaje no siempre le proporcionará la información pertinente. Si está escribiendo *Hamlet*, no es necesario que sepa con qué jugaba Hamlet cuando era niño o quién era su amor de la infancia. Sin embargo, si está escribiendo *El violinista en el tejado*, puede que esa información sea esencial.

Para muchos escritores, el proceso de creación de la historia de fondo empieza al crear un personaje y comenzar a trabajar en la historia. Entonces, mientras escriben se dan cuenta de que les falta algún tipo de información sobre el personaje que deberían saber, o descubren que su personaje reacciona de forma inesperada ante ciertos acontecimientos y personas. Quizá no saben cómo reaccionaría su personaje en determinadas circunstancias. En este caso descubren la historia de fondo a través de un proceso en el que se plantean preguntas del tipo de ¿por qué...? y ¿qué...? sobre sus personajes.

- ¿Por qué Karen Blixen se fue a Africa? ¿Qué le ocurrió en Dinamarca para que decidiera marcharse a otro país?
- ¿Por qué en *Atracción fatal* Alex estaba tan desesperada por casarse con Dan y tener un hijo? ¿Qué tipo de influencias en su vida la condujeron, a la edad de treinta y seis años, al borde de la locura?
- ¿Por qué en *Gente corriente* a Beth la asustan tanto los sentimientos? ¿Cómo era ella cuando sus hijos eran jóvenes, cuando no podía controlarlo todo?
- ¿Qué parte del pasado de Murphy Brown la empujó a convertirse en alcohólica?
- ¿Por qué Bruce Wayne se convirtió en Batman?

2. Frank Pierson, «Giving Your Script Rhythm and Tempo», *The Hollywood Scriptwriter*, septiembre de 1986, pág. 4.

Llegar a conocer el pasado de un personaje es similar a llegar a conocer el pasado de un nuevo amigo, porque la información que se obtiene del pasado de una persona hace que cualquier tipo de relación sea más profunda. Coleman Luck describe la historia de fondo de la siguiente manera: «Empiezas a ver que tu personaje tiene una vida con muchas facetas, una vida que hay que explorar. Es como volver atrás en el tiempo y encontrarte a tu abuelo. ¿Vas a quedarte ahí sentado y basar tu caracterización en todas las cosas que has oído sobre él... o vas a hacerle preguntas clave para intentar descubrir la esencia de su personaje?».

La localización de la historia de fondo es un proceso de descubrimiento. En primer lugar le hacemos preguntas al personaje y luego volvemos atrás e intentamos imaginar qué sucedió en el pasado que haya podido influir en las decisiones y acciones del presente.

Cuando Bill Kelley y Earl Wallace estaban escribiendo *Único testigo*, Bill se preguntaba por qué no había ninguna mujer en la vida de John Book. Bill se lo preguntó a Earl y juntos intentaron hallar una respuesta lógica.

«John Book era como un enigma» afirma Bill. «No parecía tener demasiada experiencia en el terreno sentimental, así que le pregunté a Earl: "¿Por qué no?", y Earl dijo: "Porque no tiene tiempo; está demasiado ocupado". Y yo dije: "Venga ya, Earl, conozco a dos de los policías más ocupados de Los Ángeles que no sólo están casados, sino que además disponen de tiempo para tener aventuras". Y entonces él contestó: "Bueno, Book tampoco es un mojigato", lo que me ayudó a definirle. Earl hizo la mayor parte del trabajo sobre el personaje de John Book para el guión cinematográfico, pero, cuando empecé a escribir la novela, tuve que caracterizarle de forma más profunda todavía. Gradualmente, le convertí en una especie de estirado que no se abría al amor, en el tipo de persona que no deja de hacer preguntas inquisitivas y de ahuyentar a las mujeres. Raquel podía haber sido tan sólo la tercera mujer de su vida, incluida su hermana.»

James Dearden define el personaje de Alex Forrest: «Alex había estado liada durante mucho tiempo con un hombre casado mayor que ella y su relación se había acabado unos seis meses antes de que empezara la historia. Ella pensaba que él iba a casarse con ella, pero no fue así, por lo que estaba en pleno choque emocional. Al principio había una escena en la película en la que se reflejaba su soledad y el romance con el hombre casado, pero la eliminamos».

La información extraída de la historia de fondo no siempre tiene por qué aparecer en la historia. En los dos ejemplos anteriores, el escritor necesitaba conocer toda la información posible sobre la historia de fondo para entender al personaje, pero esa información no era imprescindible para desarrollar el hilo de la historia.

Kurt Luedtke explica: «Creo que nunca trabajamos lo suficiente en el desarrollo de la historia de fondo. Nunca he experimentado una situación en la que la historia de fondo estuviera completamente resuelta antes de escribir el guión. Piensas que lo sabes todo y luego resulta que, mientras avanzas, ves una situación y te das cuenta de que no sabes por qué el personaje ha actuado de un modo determinado. A veces una escena parece monótona y esto se debe en parte a que está muy claro qué es lo que va a hacer el personaje. Entonces me pregunto: "¿Qué pasaría si el perso-

naje no hiciera justo lo que haría la mayoría? ¿Qué pasaría si ella no dijera lo que esperamos que diga, sino todo lo contrario?". Y algunas veces, una de cada cuatro, la cosa se pone interesante y hay que llevar a cabo una exploración más exhaustiva de la historia de fondo».

¿Qué revela la historia de fondo?

La historia de fondo nos ayuda a entender por qué los personajes se comportan de un modo u otro. De vez en cuando, también nos da información del pasado que nos ayuda a comprender la psicología del personaje en el presente.

En *Atracción fatal*, Dan, mientras corre con Alex en el parque, se cae al suelo y se hace el muerto. Su acción nos da cierta información sobre la historia de fondo:

> ALEX
> Lo que has hecho está muy mal.
>
> DAN
> Oye, lo siento. Sólo estaba haciendo el tonto.
>
> ALEX
> Mi padre murió de un ataque al corazón cuando tenía siete años. Yo estaba presente cuando sucedió.

El hecho de conocer esta información nos ayuda a entender gran parte del comportamiento de Alex. Como resultado de la muerte de la figura masculina más importante de su vida cuando todavía era muy pequeña, Alex desconfía de los hombres y, sin embargo, sigue dependiendo de ellos. El trauma —especialmente si tenemos en cuenta que en el momento de la muerte de su padre ella estaba presente— contribuye a incrementar su sensación de temor y de inseguridad. A pesar de que minutos después Alex niega la muerte de su padre, Dan descubre que estaba diciendo la verdad. Este tipo de acontecimientos importantes de la infancia nos explican por qué Alex reacciona del modo en que lo hace.

En la obra de teatro *Las amistades peligrosas*, la marquesa explica el modo en que el contexto social determinaba sus actitudes:

> VALMONT: Siempre me pregunto cómo te las arreglaste para inventarte a ti misma.
>
> MERTEUIL: No tenía otra elección. Soy una mujer. Las mujeres están obligadas a tener muchas más habilidades que los hombres... Podéis arruinarnos cuando os apetezca y todo lo que podemos conseguir al denunciaros es aumentar vuestro prestigio... Así que claro que tuve que inventar, y no sólo a mí misma, sino también formas de huir que no se le habrían ocurrido a nadie, ni siquiera a mí, porque tenía que ser lo suficientemente rápida como para saber cómo improvisar. Y lo he logrado, porque siem-

> pre supe que había nacido para dominar a vuestro sexo y vengar el mío... Cuando me presentaron en sociedad, ya me había dado cuenta de que el papel al que estaba condenada, a saber, permanecer callada y hacer lo que se me decía, me daba la excelente oportunidad de escuchar y prestar atención: no a lo que los demás me decían, que naturalmente no tenía ningún interés para mí, sino a todo lo que intentaban esconder. Practiqué la indiferencia... Consulté a los moralistas más estrictos para aprender cómo actuar; a los filósofos para descubrir lo que tenía que pensar; y a los novelistas para ver lo que podía conseguir. Y finalmente ya estaba preparada para perfeccionar mis técnicas.[3]

En la novela *Gente corriente*, de Judith Guest, a través de la historia de fondo percibimos la necesidad de Beth de controlarlo todo. Esto ayuda a explicar su incapacidad de sobrellevar la tragedia de la muerte de su hijo.

La información nos llega a través del punto de vista de Calvin:

> Él (Calvin) recuerda un periodo de sus vidas en el que ella (Beth) se sentía atrapada. Una época en la que Jordan tenía dos años, Connie, que tenía diez meses, hacía pinitos detrás de él y ambos hacían estragos en aquel minúsculo apartamento de la parte norte. «¡Esos cinco primeros años pasaron en un abrir y cerrar de ojos!», le había oído decir a Beth alegremente en las fiestas. Pero él recuerda esos años y recuerda la escena: su figura, tiesa de furia mientras ella limpiaba las dedadas de las paredes; Beth, que de repente arrancaba a llorar porque encontraba un juguete fuera de su sitio, o porque veía que habían tirado una cucharada de comida al suelo desde lo alto de la silla. Sin embargo, no le compensaba exasperarse con ella. Una vez lo había hecho y le había pedido a gritos que se olvidara por una vez de la maldita limpieza. Ella se había puesto furiosa, lo había insultado y se había tirado en la cama, histérica. Todo tenía que ser perfecto, sin importar lo difícil que le resultara a ella, a todos; no importaba que aquella perfección no tuviera sentido.[4]

La información sobre la historia de fondo puede decirnos por qué un personaje tiene miedo al amor (probablemente, porque ha sufrido en el pasado) o por qué se ha convertido en una persona cínica (quizá debido a la muerte de un ser querido). También puede ayudarnos a percibir los motivos, acciones y reacciones de un personaje. Además, nos demuestra que son unas determinadas influencias del pasado las que crean a un personaje muy concreto en el presente.

¿Cuánta información de la historia de fondo se necesita?

Muchos escritores cometen el error de incluir demasiada información de la historia de fondo. Mediante el uso de escenas retrospectivas, voces en *off* y secuencias de sueños, sobrecargan el guión con información sobre el pasado, en lugar de centrarse en el presente.

3. Christopher Hampton, *Les Liaisons dangereuses*, Londres, Faber and Faber, 1985, págs. 31-32.
4. Judith Guest, *Ordinary People*, Nueva York, Penguin, 1976, pág. 83.

Lo espectacular es el presente, el ahora. El pasado nunca es tan espectacular, incluso a pesar de que puede influir en el comportamiento presente.

Carl Sautter afirma que «Lo que necesitamos ver es cómo reacciona ahora el personaje y, si nosotros como escritores sabemos el porqué —debido a algún acontecimiento del pasado—, mejor. Pero no es necesario que se lo expliquemos al público».

Si se le cuentan al público todos y cada uno de los aspectos del pasado del personaje, esto podría interferir en lo que realmente importa: la revelación del personaje en el presente. No es necesario hablar demasiado de la historia de fondo. En efecto, aquellos personajes que se sientan y cuentan todos los detalles de su pasado tienden a ser aburridos, poco interesantes y nada dinámicos. Los monólogos extensos, las escenas retrospectivas y todas aquellas exposiciones que dan demasiada información sobre la historia de fondo pueden llegar a ser fatales y hacer retroceder la historia en lugar de conseguir que avance hacia el futuro.

¿Recuerda la metáfora del iceberg? Un noventa por ciento de la historia de fondo no tiene por qué aparecer en el guión, pero el escritor tiene que conocerla. El público sólo necesita saber lo imprescindible para entender lo que guía al personaje y deducirá parte de su pasado a través del comportamiento del personaje en el presente. Cuanto más intensa sea la historia de fondo, más intenso será el personaje.

Generalmente, la historia de fondo funciona mejor cuando se va revelando poco a poco, mediante diálogos cortos. Tal y como se ha demostrado en ejemplos anteriores, la incorporación de la historia de fondo ha de hacerse de forma sutil, concisa y cuidadosamente elaborada para iluminar y realzar la historia principal.

La historia de fondo en la novela

La historia de fondo funciona de forma similar en la novela, aunque es posible que se incorpore de forma diferente. Como parte de la investigación que llevé a cabo para este libro, invité a comer a cuatro escritores de Santa Barbara y hablamos de las diferentes maneras de trabajar con la historia de fondo en una novela. Puesto que también eran profesores de Literatura, fueron capaces de hacer sugerencias concretas tanto para escritores noveles como para escritores con experiencia.

Leonard Tourney dice que «Los escritores del siglo XIX siempre anteponen la historia de fondo. De hecho, empiezan narrando la infancia del personaje. Esto es así porque en aquella época tenían todo el tiempo del mundo para explorar al personaje y, como resultado, la extensión de las novelas era considerable. Es muy difícil encontrar una novela en la actualidad que se guíe por esos parámetros. La novela actual es más directa y funciona de forma más parecida a una película: la historia empieza antes de que empiece a aparecer la ficha técnica. Tanto es así que la mayoría de novelas actuales puede adaptarse al cine».

Dennis Lynds, autor de *Castrata* y *Why Girls Ride Sidesaddle*, que escribe bajo el seudónimo de Michael Collins, afirma que «Lo que cuenta es la historia que estás

narrando y la historia de fondo tiene que acomodarse a la historia. Mientras escribo, creo que sé cuál será el pasado, pero es posible que suceda algo en el presente que me obligue a decir: "No, tengo que cambiar el pasado".

»A veces, cuando hablamos de la historia de fondo, actuamos como si existiera. Sin embargo, es algo que hemos inventado, que fluye de nuestra imaginación. Como escritores que somos, nos limitamos a ponerlo todo sobre el papel y a manipularlo, o lo que es lo mismo, nos lo inventamos. Nada es espectacular hasta que el escritor necesita que lo sea. Un aspecto concreto se convierte en algo importante en un punto determinado y no antes».

Shelley Lowenkopf, autora de novelas de misterio y suspense como *City of Hope* y *Love of the Lion*, sostiene que «Tras haber entendido quiénes son todos los personajes y qué quieren, y haber decidido qué relación mantienen entre ellos, podemos empezar a trabajar con la historia de fondo. La historia de fondo tiene que entrar por la puerta de atrás y, mientras trabajo en ella, voy completando el pasado de todos los personajes. ¡De hecho, la información sobre la historia de fondo no es importante hasta que la necesitas! Es imprescindible entender que ha sucedido algo con anterioridad, que algún acontecimiento del pasado explica los motivos del presente, pero no sigues un proceso cronológico».

Gayle Stone señala que «Cuando empiezas a escribir, puedes sentirte muy confuso porque has de considerar muchos aspectos. A menudo te sientes desdichado y fuera de control. De modo que, como escritor novel, necesitas conocer la mayor cantidad de información posible sobre la historia de fondo, porque esos conocimientos actúan como medida de seguridad. Más adelante, cuando ganas experiencia como escritor, no necesitas saber tantas cosas y, a pesar de que una vez has adquirido esa experiencia, tienes que saber ciertas cosas antes de ponerte a escribir algo, descubres quién es el personaje en cuanto lo enfrentas a determinadas situaciones. No quiero saberlo todo de mi personaje antes de empezar a escribir porque busco la chispa, el elemento sorpresa que está presente en el proceso».

La historia de fondo en las series de televisión

Algunas series de televisión, entre ellas *Dear John*, *Gilligan's Island*, *El fugitivo* y *Los nuevos ricos*, empiezan antes de la ficha técnica con una breve secuencia de la historia de fondo, porque el público la necesita para entender la situación. Otras series buscan en la historia de fondo ideas para la historia y el desarrollo de los personajes. En algunos episodios una persona del pasado se convierte en el elemento principal de la historia. Además, al igual que en las películas principales, a veces un personaje reacciona de manera determinada como resultado de una experiencia del pasado. Cuanta más información se incluya sobre la historia de fondo, más probabilidades habrá de crear un personaje complejo capaz de atraer al público semana tras semana.

Coleman Luck explica por qué Robert McCall, el ecualizador, fue un personaje especialmente complejo: «Cuando creas a un personaje para una serie, necesitas

crear uno que tenga posibilidades, de modo que siempre puedas descubrir algo nuevo. Robert McCall ha trabajado para la CIA y ha sido uno de los mejores agentes de todo el mundo. Sin embargo, lo ha dejado porque le indigna y le pone furioso. Todos estos hechos dan lugar a un conjunto de porqués y son estos porqués los que has de comprender. Son el mapa que te ayuda a descifrar la serie».

Esos «porqués» se exploraron de forma más exhaustiva en la serie mediante un personaje que provenía del pasado de McCall. Control, el vengador de McCall, ofrecía la oportunidad de explorar la complejidad de dicho personaje:

«McCall y Control mantienen una relación plurifacética. Cuando te encuentras ante un personaje profundo y plurifacético como McCall, resulta fascinante introducir a otro personaje que revive todo un mundo de experiencias del pasado de ambos. Hace años que se conocen, así que puedes penetrar en la rabia y la preocupación y en toda esa infinidad de sentimientos que provocan conflictos y establecen relaciones.»

En *Luz de luna*, los escritores penetran en la parte desconocida del pasado de David para acabar de desarrollar el personaje. Carl Sautter explica: «En un momento dado descubrimos que David había estado casado. Fue un descubrimiento que tenía sentido y que podíamos utilizar para crear un episodio determinado. La mayor parte de la historia de fondo se fue revelando mientras trabajábamos.

»Esa información resultó ser una idea muy interesante para la historia. Nos sorprendió darnos cuenta de que existía una ex mujer. A través de nuestras conversaciones dedujimos que la separación había sido dolorosa, por lo que David hacía ver que ella no existía. Así que se convirtió en una magnífica historia sobre David debido al hecho de que de pronto había una ex mujer y una buena razón para no haber oído hablar de ella hasta la fecha».

¿Qué situaciones necesitan información de la historia de fondo?

Aunque no es necesario que conozcas el pasado del personaje por completo, hay ciertas situaciones en las que es necesario introducir parte de la información de la historia de fondo.

Si hay cambios importantes en el presente de un personaje, a menudo es necesario incorporar cierta información sobre la historia de fondo para aclarar sus acciones y decisiones.

En muchas de las películas de Charles Bronson, la historia de fondo explica su sed de venganza, que generalmente se debe a algún crimen atroz que alguien cometió en el pasado y que las autoridades competentes no han podido resolver ni vengar. En gran parte de las películas de Sylvester Stallone o Chuck Norris, la historia de fondo explica por qué estos hombres se juegan la vida en determinadas misiones. En películas como *Karate Kid* o *El romance de Murphy*, nos damos cuenta a través de la historia de fondo de por qué los personajes deciden ir de un sitio a otro. Y finalmente, en el episodio piloto de *El ecualizador*, la historia de fondo explica por qué Robert McCall decide cambiar de trabajo.

En la vida las transiciones no surgen de la nada, sino que las han motivado determinadas situaciones del pasado. Si un personaje hace algo inusual, inverosímil o aparentemente fuera de lugar, necesitaremos hacer uso de la historia de fondo para ayudar a explicar su comportamiento.

Si en su historia un ama de casa normal y corriente, de pronto, sin una explicación lógica, decide pasar unos cuantos meses de su vida investigando un crimen, tendría que haber una historia de fondo que no sólo explicara por qué lo hace, sino también por qué espera poder solventar un crimen que la policía no ha podido resolver.

Es obvio que usted podría hacer que el crimen formara parte de la historia principal y que la víctima fuera el marido, el amante o el hijo de esa mujer, de modo que su interés por resolver el crimen se debiera a razones personales. No obstante, usted también podría haber optado porque, en el pasado, esa ama de casa hubiera sido estudiante de Derecho, de modo que fuera una buena investigadora y conociera a fondo los procedimientos legales; porque siempre haya sido una entusiasta de las historias de detectives o quizá porque sea miembro de Amnistía Internacional y tenga un fuerte sentido de la justicia; o porque su padre fuera policía, o su madre fuera la víctima de un crimen que nunca nadie había podido resolver.

Toda esta información de la historia de fondo puede ayudar a explicar un tipo de comportamiento que normalmente no es habitual en un personaje. Cuando nuestro personaje es un detective que investiga un crimen, generalmente se necesita muy poca información sobre la historia de fondo para justificarle. Sin embargo, si el personaje que investiga el crimen fuera un ama de casa, se necesitaría mucha más información motivacional para justificar por qué está llevando a cabo esa labor.

EJERCICIO: Considere la creación de un personaje que, al principio de la historia, decide viajar a la India en busca de un objeto de arte hindú poco común. ¿Qué tipo de información sobre la historia de fondo y la biografía del personaje querría saber? ¿Qué tipo de información necesitaría conocer el público? ¿Qué necesitaría saber sobre la motivación o los intereses profesionales o pasatiempos del personaje? ¿Y sobre sus habilidades o aptitudes especiales? ¿Qué necesitaría saber sobre alguna situación especial, ya sea un momento de crisis, una competición o la asignación de un trabajo determinado? ¿Por qué el personaje ha de viajar a la India justo en ese momento? ¿Qué cambios habría sufrido la información sobre la historia de fondo si ésta hubiera tenido lugar en 1820 en lugar de en 1920?

Caso práctico: *Murphy Brown*

La serie *Murphy Brown* debutó el 14 de noviembre de 1988. Lo primero que vimos en el episodio piloto fue la historia de fondo y, gracias a ese episodio, nos enteramos de que Murphy Brown acababa de salir del Centro Betty Ford donde había seguido un programa de desintoxicación. Hace poco, Diane English explicó en una entrevista por qué se le había prestado atención a la historia de fondo.

«La estancia de Murphy Brown en el Centro Betty Ford así como su personalidad adictiva nos daban muchas pistas sobre ella y nos mostraban que era compulsiva e incluso que a veces estaba un poco chiflada. Al tener la oportunidad de conocerla justo el día que volvía a casa tras abandonar el Centro Betty Ford, la vemos como si fuera una entrevistadora a la que se le está haciendo una prueba y que no cuenta con nada que la ayude. En eso consistía el episodio piloto: poner a prueba al personaje y permitir que éste intente redefinirse a sí mismo.»

Por esa razón, lo primero que se reveló sobre el personaje de Murphy fue su pasado inmediato y, mediante esa información, se definió la situación del personaje. Sin embargo, la historia de fondo también se utilizó para desarrollar el personaje.

«En este primer episodio, descubrimos que tenía muchísimo éxito. Antes de que entrara en escena, quería ofrecer al público algo de información sobre la historia de fondo sin que tuviera que ser ella quien diera esa información, así que hice que algunos de los personajes de la serie hablaran un poco sobre ella. Una vez dejó plantado a Warren Beatty. Ha dejado de fumar y de beber. Quería crear a alguien extremadamente famoso, que no aceptara consejos de nadie; alguien a quien probablemente muchos considerarían una persona pesada, pero a quien a la vez le tendrían cariño. Eso demostraba que era un personaje que nos iba a gustar y que debíamos animarla.

»En el episodio piloto, averiguamos que era hija única y que por esa razón no sabía compartir. Sabía arreglárselas por sí misma. No obstante, como todos ansiábamos conocer más detalles sobre los orígenes de este personaje, sentimos que teníamos que inventarnos algo con respecto a uno de los padres. Cuando finalmente introdujimos a su madre, ella nos ayudó mucho a conocer más a fondo a Murphy y a averiguar de dónde había sacado su personalidad. Su madre era un personaje mucho más vivo que el de Murphy. Murphy se sentía muy poca cosa, e incluso insuficiente, cuando estaba con ella. Y lo más importante era que siendo adulta nunca le había dicho "te quiero" a su madre. Ésa era la clave de la historia.

»En un episodio hicimos que el ex marido de Murphy, con quien tan sólo había estado casada durante cinco días, regresara. Eso ayudó a revelar más información sobre la vida de Murphy en los sesenta, época en la que conoció a ese chico y, como ambos eran radicales y muy impulsivos, se casaron. Cinco días más tarde todo había terminado. Desde entonces nunca ha habido nadie como él en su vida y la simple idea de verle de nuevo después de veinte largos años la pone muy nerviosa. Su regreso hace que Murphy se plantee toda serie de preguntas: ¿Todavía soy atractiva? ¿Todavía es atractivo? ¿Qué pensará de mi vida actual? ¿Me he traicionado a mí misma?»

En uno de los episodios se utilizó una secuencia retrospectiva para mostrar cómo Murphy conseguía trabajo: «Este episodio hacía retroceder a Murphy al año 1977, cuando ella y Frank hacían audiciones para FYI. En él podíamos verla al límite: fumaba, bebía y tenía el pelo muy rizado. Llevaba puesto un sombrero y unos zapatos de lona de Annie Hall, afirmaba que no le interesaba realmente el puesto, y se negaba a hacer las cosas del modo habitual».

No obstante, la historia de fondo no sólo es útil para el personaje principal. En *Murphy Brown*, también se utiliza la historia de fondo para desarrollar otros personajes. «Pensé que nos gustaría saber más cosas acerca de Jim Dial: cómo era su matrimonio, si tenía hijos, cómo era su vida privada cuando no estaba en la oficina y cómo era cuando se dejaba el pelo suelto. Con Corky sucedía lo mismo. Sus raíces eran sureñas y por ello queríamos saber más cosas sobre sus orígenes. También deseábamos conocer más detalles del pasado de Miles. ¿Cómo consiguió ese trabajo con veinticinco años de edad? ¿De qué tipo de familia proviene? ¿Están orgullosos de él? ¿Tiene hermanos y hermanas? Pensamos en crear a un hermano para Miles, un año mayor que él, que apareciera en un episodio y empezara a salir con Murphy.

»También queríamos conocer al padre de Murphy, que está divorciado de la madre de ésta y se ha vuelto a casar con una mujer mucho más joven que él. Ahora tienen un bebé de ocho meses. Queríamos que de vez en cuando se hicieran visitas porque hasta entonces Murphy había sido hija única y, al verse de nuevo, se crearía una dinámica interesante. Ahora Murphy tiene un hermanastro y la esposa de su padre probablemente tiene la misma edad que ella o incluso puede que sea más joven.

»Creo que definimos a los personajes cuando les hacemos pasar por situaciones que les obligan a establecer una nueva dinámica. No podemos colocar a un personaje en escena y dejar que cuente toda su vida porque sería una simple exteriorización. La mejor forma de desarrollar a los personajes consiste en crear una situación que los obligue a reaccionar y a través de sus reacciones conseguiremos llegar a conocerlos.»

»En el caso de *Murphy Brown*, la historia de fondo ha ayudado a definir y desarrollar el personaje principal y ha cimentado las relaciones entre los personajes.

Aplicación

Mientras desarrolla la historia de fondo de sus personajes, hágase las siguientes preguntas:

- ¿El trabajo que llevo a cabo en cuanto a la historia de fondo es un proceso de descubrimiento? ¿Procuro dejar que la historia de fondo se vaya desarrollando poco a poco, en lugar de imponer a mi personaje realidades o acontecimientos que pueden no ser relevantes para mi historia?
- Cuando incorporo información sobre la historia de fondo en la historia principal, ¿procuro añadir única y exclusivamente información necesaria y primordial? ¿Reparto esa información a lo largo de toda la historia, en vez de limitarla a un par de extensos diálogos?
- ¿Hago todo lo posible para revelar la información de la historia de fondo de la manera más breve y concisa posible? ¿Intento redactar la información de tal modo que una sola frase pueda ser muy reveladora por lo que se refiere a motivación, actitudes, emociones y decisiones?

Resumen

La localización de la historia de fondo es un proceso de descubrimiento. Mientras trabaja, el escritor se ve obligado a avanzar y retroceder constantemente, y a plantearse preguntas sobre el pasado para poder entender mejor el presente. Este proceso continúa mientras el escritor escribe la historia. Asimismo, la historia de fondo no sólo caracteriza, desarrolla y enriquece al personaje, sino que a menudo juega un papel clave en la creación de personajes verosímiles.

4. Entender la psicología del personaje

No hace falta ser psicólogo para entender las motivaciones de un personaje y lo que le induce a actuar de un modo determinado. Judith Guest es una escritora conocida por su gran perspicacia psicológica, a pesar de que sus conocimientos de psicología son mínimos: «La formación reglada que he recibido en psicología es ínfima. En la facultad escogí la asignatura de psicología sobre las desviaciones sexuales y, como resultado de esa clase, descubrí que me fascinaba el comportamiento humano. Quería observarlo del derecho y del revés y averiguar por qué las personas hacen determinadas cosas y qué es lo que las motiva a comportarse de un modo u otro».

Del mismo modo en que la creación de un personaje supone dotarlo de características externas tales como la apariencia física y el comportamiento, también implica que el escritor debe comprender el universo interno del personaje, es decir, la psicología.

El escritor debe entender lo que motiva el comportamiento de las personas para saber por qué hacen lo que hacen y quieren determinadas cosas. «La mitad del proceso de creación se basa en la psicología», afirma Barry Morrow. «En todo comportamiento hay una unidad o núcleo coherente. Las personas no actúan a la fuerza. Para ser coherentes con el comportamiento humano, es necesario saber lo que harían las

personas en la mayoría de situaciones. Además, las personas nunca actúan sin una razón determinada. Toda acción viene determinada por una motivación o intención.»

Generalmente, cuando pensamos en la psicología de los personajes, solemos acordarnos de personajes insólitos como los que aparecen en *Sybil, Las tres caras de Eva, Elisa, Nunca te prometí un jardín de rosas* o *Rain Man*. Sin embargo, los motivos subyacentes, así como las fuerzas del inconsciente son importantes para la creación de cualquier personaje.

Para entender cómo se desarrolla la psicología de un personaje, tomemos como ejemplo a los dos protagonistas de *Rain Man*: Charlie Babbitt y Raymond Babbitt. Aunque para el personaje de Raymond hubo que llevar a cabo una investigación mucho más especializada, era igual de importante entender la psicología de Charlie, porque al fin y al cabo ésta era la fuerza motriz de la historia. Por esta razón, a lo largo del presente capítulo, aparecerán reflejadas las opiniones de los escritores de *Rain Man*: Barry Morrow, creador de la historia, y Ron Bass, autor de la escritura.

«Cuando Steven Spielberg intervino en el proyecto (Spielberg fue uno de los muchos directores a quienes se les asignó la película antes de que la dirigiera Barry Levinson), hablábamos de Charlie como si fuera un personaje análogo a una persona autista», declara Ron Bass. «Considerábamos la película como la historia de dos hermanos autistas; uno de ellos era clínicamente autista y el otro reunía todos los rasgos autísticos de las llamadas personas normales. La historia universal de *Rain Man* trata de lo difíciles que resultan las relaciones entre seres humanos y de lo necesarias que son a pesar de todo. Nos autoconvencemos de que no sólo podemos vivir sin ellas, sino también de que somos más felices si las ignoramos, y creemos que estaremos mucho más seguros si, en su lugar, hacemos uso de nuestras defensas, pero estamos equivocados.»

Podemos entender mejor la psicología de Charlie y Raymond si examinamos cuatro áreas principales de la psicología que definen el carácter interno. Estas cuatro áreas son el pasado oculto, el inconsciente, los tipos de caracteres y la psicología anormal, y son las más importantes para la creación de cualquier personaje.

Es posible que la mayor parte del material incluido en este capítulo le resulte familiar, ya sea por intuición o por haber cursado estudios de psicología. Es fundamental entender estas categorías, pero también lo es tener presente que los personajes van más allá de su psicología. Los personajes no se crean a partir de una base clínica, sino que cobran vida gracias a la imaginación. No obstante, el hecho de estar familiarizado con dichas categorías le ayudará a arrojar luz sobre el personaje, así como a resolver los problemas que éste pueda causarle, a añadir dimensión y a encontrar la respuesta a preguntas del tipo: «¿Haría eso mi personaje? ¿Diría algo así? ¿Reaccionaría de ese modo?».

Cómo caracteriza el pasado oculto al personaje

En el capítulo tres, analizamos algunas de las circunstancias externas que influyen en el personaje, incluidos los acontecimientos del pasado. Las diferentes formas

que tienen las personas de interiorizar esos acontecimientos, a veces reprimiéndolos o reformulándolos, basadas en el efecto emocional, ya sea positivo o negativo, que han causado en sus vidas debe ser, de igual modo, objeto de análisis. A menudo no es una circunstancia concreta la que determina el carácter psicológico de un personaje, sino que más bien es la reacción del personaje frente a dichas circunstancias la que lo determina.

Cuando Sigmund Freud formuló sus teorías psicológicas, descubrió la gran influencia que ejercen los acontecimientos del pasado sobre la vida presente. Esos acontecimientos modelan nuestras acciones, nuestras actitudes e incluso nuestros temores. Freud consideraba que los acontecimientos traumáticos del pasado eran la causa de los complejos y neurosis del presente. Asimismo, aseguraba que los comportamientos más anormales provenían de la represión de dichos acontecimientos.

El psicólogo Carl Jung descubrió que las influencias del pasado podían ser una fuente positiva de salud, en lugar de las semillas de una enfermedad mental. A veces recuperamos nuestra salud mental cuando redescubrimos los valores de nuestra infancia.

Muchos escritores utilizan su manera de entender las influencias de la infancia como punto de apoyo para crear un personaje. Coleman Luck señala: «Cuando daba clases de cómo escribir un guión, sólo me importaba una parte de la psicología, y esa parte consistía en comprender al niño que una vez había sido. Lo más importante en la aplicación de la psicología a la escritura es entender que todo hombre hecho y derecho conserva en su interior al niño que una vez fue. Y sólo si eres capaz de entenderlo, podrás recrear las experiencias críticas de ese niño que influyen sobre tu personaje».

En sus estudios sobre la infancia, el psicoanalista Erik Erikson descubrió algunas cuestiones clave que los seres humanos deben afrontar cuando llegan a cierta edad para convertirse en personas sanas, íntegras y bien adaptadas. Mientras no se resuelvan estas cuestiones, continuarán ejerciendo un control, a veces negativo, sobre el desarrollo de esas personas.

Una de las primeras cuestiones a las que ha de enfrentarse un niño es la confianza. Un niño necesita sentirse seguro en el mundo y para ello empieza por confiar en sus padres. Si le falta esa confianza, el niño irá creciendo y será incapaz de confiar en las demás personas.

En *Rain Man*, podemos observar tanto los aspectos positivos como los aspectos negativos del pasado de Charlie. Ron Bass explica las influencias tempranas que hicieron que la capacidad de confiar de Charlie cambiara:

«Cuando Charlie tenía dos años, su padre, que era un hombre de negocios de éxito, estaba tan ocupado que no le prestaba atención. Sin embargo, Charlie era muy pequeño y no era consciente de ello porque tenía una madre cariñosa y atenta y además tenía a Rain Man, su hermano, que tenía entre dieciséis y dieciocho años, vivía en casa y no salía nunca; un hermano que le adoraba, le abrazaba y le cantaba canciones.

»Pero de pronto su madre falleció y lo que supondría un acontecimiento increíblemente traumático para cualquier niño de dos años aún lo fue más para aquel niño

de dos años cuya relación con su padre carecía de cariño y afecto. Casi inmediatamente después de la muerte de su madre, lo separaron de la única fuente de amor y consuelo que le quedaba en la familia y la despedida fue muy triste. "Adiós, Rain Man, adiós, Rain Man." Así, nos encontramos ante un niño de tan sólo dos años de edad a quien han apartado de su único apoyo emocional.»

Charlie recuerda vagamente a «Rain Man», su amigo especial. Y, de pronto, cuando vuelve a casa tras el funeral de su padre, empieza a acordarse de él. Charlie le dice a Susan:

> CHARLIE
> Acabo de acordarme de algo. ¿Sabes cuando eres pequeño y... tienes amigos imaginarios? Pues el mío se llamaba... ¿Cómo demonios se llamaba? Rain Man. Eso es. Rain Man. Si tenía miedo de algo, me envolvía en mi manta y Rain Man me cantaba... me cantaba durante horas. Ahora que lo pienso, debí de pasar mucho miedo. Dios, hace mucho tiempo de eso.
>
> SUSAN
> ¿Y cuando desapareció... ese amigo tuyo?
>
> CHARLIE
> No lo sé. Supongo que simplemente... me hice mayor.

Si el niño no ha logrado esa confianza como tal, su falta continuará siendo, a lo largo de toda su vida, un problema para mantener cualquier otro tipo de relación. Además, en el caso de que en algún momento se produjera un cambio en la estabilidad de la vida de esa persona, el problema de la confianza podría resurgir.

Mientras escribía *Gorilas en la niebla*, Anna Hamilton Phelan sintió que, dado que Dian Fossey parecía comportarse de forma obsesiva, necesitaba saber más cosas sobre comportamientos obsesivos. En cuanto empezó a hablar del tema con un psicólogo, éste le preguntó: «¿Dónde vivía cuando tenía once años? ¿Qué hacía a esa edad?». Al indagar en la biografía de Dian, Anna descubrió que, cuando Dian tenía once años, su madre volvió a casarse y que aquel matrimonio había cambiado la capacidad de la niña de confiar en su mundo. «A Dian, al cumplir once años, la arrinconaron. Creo que era la primera vez que se sentía rechazada y que tenía que quedarse sola. Comía sola en la cocina. Creo que en cierto modo la mantenían encerrada en su habitación y por eso casi nunca veía a su madre o a su padrastro. Aprendió a permanecer aislada y a desconfiar de los seres humanos. Aprendió a sentirse más cómoda con los animales que con las personas. Siempre desconfió de los seres humanos, hasta el día en que murió.»

Si en las primeras etapas de la infancia hay una ausencia de seguridad, cariño y confianza, al niño no sólo le faltará apoyo, sino que carecerá de confianza en sí mismo. En una familia, la crítica se puede sustituir por el cariño. Cuando los niños empiezan a ir al colegio, es posible que utilicen esa crítica en su contra y se vuelvan rígidos, se controlen demasiado y sigan las normas al pie de la letra, o bien puede que se avergüencen de sí mismos y se rebelen para conseguir estar al nivel. Puede darse

el caso de que esta rabia se interiorice («No sirvo para nada») o se exteriorice («Te odio»).

La falta de autoestima y de confianza en uno mismo puede afectar a la identidad. Si se critica continuamente a los niños, su identidad se forma a partir de lo que sus padres piensan de ellos y no a partir de quienes son realmente. La cuestión de la identidad es muy importante en la educación secundaria, etapa en la que los adolescentes se preparan para ser adultos y para tomar decisiones adultas.

Muchas películas sobre adolescentes se centran en el problema de la identidad. *Risky Business*, *Karate Kid*, *El club de los cinco* y *La chica de rosa* están protagonizadas por gente joven que intenta descubrir sus propias ideas y sentimientos, generalmente en oposición a los valores e ideas de sus padres o de una sociedad conservadora y/o convencional.

Erikson afirma que los niños que tienen un pasado sano tienen más probabilidades de convertirse en seres humanos autónomos. Sin embargo, si se da el caso contrario, el niño (y en el futuro, el adulto) será menos libre de tomar sus propias decisiones por temor a que le rechacen o le critiquen.

En *Rain Man*, el principal problema radica en el deseo de Charlie de obtener el afecto de su padre. De pequeño, Charlie era un niño que «se controlaba demasiado» y que intentaba complacer a su padre para ganarse su cariño.

Ron Bass explica que «La reacción del padre con respecto a Raymond, su hijo anormal, consistía en encerrarlo y en verlo como a una especie de monstruo que no merecía un trato normal. Sin embargo, trató a su hijo normal casi del mismo modo. En su opinión, Charlie no hacía nada bien. Pero Charlie no podía ser perfecto. El padre tenía un hijo imperfecto, autista, y por ello su segundo hijo tenía que ser perfecto y llenar su vida por completo. Y aun así, su segundo hijo no era perfecto. Es cierto que Charlie era un hijo extraordinario, sacaba buenas notas y era guapo, pero no era suficiente. Nada de lo que hiciera estaba lo suficientemente bien porque el padre de Charlie estaba convencido de que el mundo le debía algún tipo de perfección.

»No creo que Charlie fuera un niño rebelde. Considerando que instintivamente ansiaba el cariño y el afecto de su padre, cuanto menos cariño le daba éste, más lo anhelaba Charlie. Por eso creo que Charlie se pasó toda su infancia rompiéndose el culo para ser el hijo perfecto y, sin embargo, sus esfuerzos nunca fueron suficientes.»

Cuando Charlie tenía dieciséis años pasó por una etapa de rebeldía. Quería comprobar que, incluso siendo «malo», su padre le querría. Charlie habla de esa etapa con su novia Susan.

CHARLIE

Te contaré una historia. Sólo una. ¿Recuerdas el descapotable...? Era la niña de sus ojos. Eso y las malditas rosas. Para mí el coche era intocable. Es un clásico, habría dicho. Infunde respeto. No es un juguete para niños. Sólo tenía dieciséis años. Y por una vez... Llevé las notas a casa... y todo eran sobresalientes... así que le pregunté a mi padre: «¿Puedo llevar a mis amigos a dar una vuelta en el Buick?» Era una especie de paseo en coche para celebrar la victoria. Me dijo que no. Pero aun así lo hice. Cogí las llaves sin permiso y saqué el coche a escondidas.

SUSAN
¿Por qué? ¿Por qué lo hiciste justo ese día?

CHARLIE
Porque me lo merecía. Según sus términos, había hecho algo fantástico. Pero no fue lo suficientemente hombre como para hacer lo que era justo. Y ya nos ves en Lakeshore Drive. Cuatro críos. Cuatro paquetes de seis latas de cerveza. Y entonces volcamos. Mi padre había denunciado la desaparición del coche. Pero no era posible que su hijo hubiera cogido el coche sin permiso. Simplemente... lo habían robado.
(pausa)
Fuimos a parar a la cárcel del condado de Cook. Otros padres sacan a sus hijos de la cárcel al cabo de una hora, pero él me dejó allí. Dos... días. Estaba rodeado de psicópatas y borrachos vomitando. Incluso un tipo intentó violarme. Dos veces. Esa ha sido la única vez en mi vida en la que... casi me muero de miedo. Ese tipo de miedo que te hace cagarte en los pantalones... que te hace creer que el corazón te late tan violentamente que te va a atravesar las costillas... y te quedas sin respiración. Aquel tipo me dio una puñalada en la espalda... por eso tengo una...

SUSAN
... cicatriz. Cerca del hombro.

CHARLIE
Me fui de casa. Y nunca regresé.

A raíz de este incidente, Charlie se dio cuenta de que su padre no le quería.

Ron aclara: «Y por esa razón desafía a su padre y empieza de nuevo. A los dieciséis años desaparece de la vida de su padre para siempre y su huida se convierte en un momento clave en su vida, porque al marcharse de ese modo, renuncia a todo aquello por lo que ha luchado, como por ejemplo la universidad. Charlie es un muchacho brillante, un chico que podría haberse convertido en un ejecutivo yuppie, pero se vio obligado a rebelarse contra su padre y a devolverle el golpe negándole el placer del éxito que su padre esperaba que él alcanzara. Sin embargo, al rebelarse contra su padre, destruyó su propia vida.

»¿Qué te dices a ti mismo cuando eres brillante y quieres lo mejor de la vida? Tu padre es un hombre de éxito, y encima es millonario, y tú te has pasado dieciséis años luchando justamente por eso, por lo que, en realidad, nunca has tenido intención de rebelarte. Siempre has querido alcanzar su misma posición y lograr que tu padre se sienta orgulloso de ti. Así que, ¿qué dices cuando huyes de todo eso? No puedes decir que te estás destruyendo deliberadamente para herir a tu padre, porque en ese momento uno no es consciente de ello. En su lugar, te dices: "Mi padre es un imbécil, y todo lo que durante toda mi vida pensé que quería era superficial, materialista y falso, y además, ¿quién necesita seguir ese camino robotizado hacia el éxito? Estoy mejor de lo que nunca lo estuvo mi padre y me las arreglaré yo solo, sin complicaciones y sin necesidad de disponer de mucho dinero. Sólo me fiaré de mí mismo. ¡Sé que puedo hacerlo!".

»Y eso es lo que hizo, y entonces se convirtió en un timador. Es elegante, y el negocio de coches en el que lo vemos metido es probablemente el último de una larga

serie. No está metido en el arroyo y tampoco está sin blanca porque es tan condenadamente ingenioso que, incluso sin hacer las cosas como es debido, consigue éxitos modestos. Sin embargo, Charlie es un tipo que desea fracasar. En el fondo, siempre ha creído que su padre tenía razón. Así que, por mucho que lo odie en apariencia, en lo más hondo de su corazón sabe que su padre tiene razón y que, cuando su padre dice que es un perdedor, seguramente es porque lo es».

La falta de confianza de Charlie Babbitt durante su infancia anuló su capacidad de amar como adulto.

Erikson asegura que la madurez es una etapa en la que se han de resolver los problemas de la intimidad frente al aislamiento —aprender a relacionarse los unos con los otros para formar matrimonios, relaciones de amistad y alianzas. Si esos problemas continúan sin haberse resuelto, la desconfianza, las dudas y los sentimientos de culpabilidad pueden entorpecer la relación y anular la posibilidad de mantener relaciones íntimas.

«La relación de Charlie con Susan es una relación sin compromisos», continúa explicando Ron Bass. «Charlie no tiene que esforzarse para no herirla porque puede cuidar de sí misma. Susan no le pide que se case con ella y se toma las cosas con calma. Ella es tan capaz de abandonarle como él lo es de abandonarla a ella y para Charlie es la relación ideal porque no ha de comprometerse ni tomárselo como algo serio. Charlie es risueño y encantador. Ha convencido a Susan de que realmente se preocupa por ella y a ella eso le basta. Pero, si no hubiera sido por Raymond, podría haberla perdido dos meses antes y ni siquiera la habría echado en falta. Charlie empieza a experimentar cambios y, mientras va cambiando, se da cuenta de que ha dejado escapar a una mujer estupenda y de que en realidad no quería perderla. Así que va a verla y eso la hace ceder porque nunca le había visto en ese estado.»

La transformación de Charlie es lo que le hace volver a relacionarse con la única influencia positiva de su pasado, su hermano. Una de las sorpresas agradables de la película es que Charlie descubre que Raymond había sido su compañero de juegos de la infancia y que les habían unido lazos emocionales importantes.

De hecho, toda la historia gira alrededor de esa transformación. Ron declara que «de la película se desprende la esperanza de que el público salga de la sala y sienta que Charlie finalmente será capaz de amar a Susan y a las demás personas y podrá tener hijos y convertirse en otro ser humano solícito gracias a lo que ha aprendido sobre sí mismo mediante la experiencia vivida con su hermano».

Si Charlie no hubiera resuelto todos esos problemas, podría haber sufrido otra crisis: la crisis que Erik Erikson denomina «generatividad frente a estancamiento». Esta crisis se produce cuando una persona no ha vivido de acuerdo con sus aptitudes. A veces, esos problemas dan lugar a la crisis de los cuarenta, etapa en la que las personas han de analizar hasta dónde han llegado en la vida y cuáles han sido sus logros.

Cuando una persona cumple los cuarenta, los cincuenta o más, sufre otra crisis, la de «la integridad frente a la desesperación». Ésta, sin embargo, no se debe a los logros ni a las contribuciones profesionales, sino al significado de las cosas y a los valores. Llegado ese momento, las personas pretenden comprobar si sus vidas significan algo, si son profundas. Las consecuencias derivadas de la no resolución de

ese tipo de cuestiones pueden dar lugar a la desesperación, el alcoholismo, la depresión e incluso el suicidio. Tanto *Veredicto final* como *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, a pesar de las grandes diferencias de género, tratan sobre la resolución de cuestiones pertenecientes al pasado y el enfrentamiento de una crisis en el presente y, como resultado de ambas cosas, sobre el proceso de aprendizaje durante el cual los personajes logran convertirse en personas solícitas y comprometidas.

EJERCICIO: Imagínese que escribe una historia sobre el futuro de Charlie Babbitt. ¿Cómo sería Charlie si usted hubiera decidido enfocar la historia desde el punto de vista de su crisis de los cuarenta, etapa en la que Charlie habría cumplido cuarenta años y continuaría fracasando porque inconscientemente seguiría creyendo que su padre tenía razón en cuanto a su incapacidad de tener éxito en la vida? ¿Qué haría Charlie para compensarlo?

¿Cómo sería Charlie si tuviera sesenta años y continuara intentando encontrarle sentido a la vida bajo el dominio de su padre? ¿Cómo expresaría su desesperación?

¿Cómo se comportaría a lo largo de esas etapas si hubiera logrado superar su crisis de los cuarenta? Si la película avanzara hacia el futuro, ¿cómo esperaría usted que fuera la relación con su hermano?

Cómo afecta el inconsciente al personaje

Muchos psicólogos consideran que el conocimiento consciente sólo representa un diez por ciento de la psique humana. Todo aquello que nos guía y nos motiva proviene del inconsciente, el cual abarca todos los sentimientos, recuerdos, experiencias e impresiones que se han ido grabando en nuestra mente desde que nacemos. Esos elementos, que a menudo se reprimen debido a asociaciones negativas, guían nuestro comportamiento, y por ello a veces nuestras acciones pueden contradecir nuestro sistema consciente de creencias o nuestra propia manera de interpretarnos a nosotros mismos.

Muchos son los elementos de nuestras vidas que, a pesar de que nuestra mente no es consciente de ellos, dirigen nuestro comportamiento. Estas fuerzas pueden hacernos actuar de formas diversas que contradicen nuestro propio sistema de creencias o nuestras propias identidades.

Todos hemos conversado alguna vez con personas que supuestamente se conocían a sí mismas y, sin embargo, mientras las escuchamos, nos percatamos de que la concepción que esas personas tienen de sí mismas es ligeramente diferente a la impresión que nos causan a nosotros. Una mujer puede decirnos que es una persona muy abierta, cuando en realidad está a la defensiva, es cerrada y reservada. Un hombre determinado puede parecernos bondadoso al principio y luego manifestar un carácter violento que ni siquiera él mismo conocía. Es posible que algunas de estas personas se dejen llevar inconscientemente por un ansia de poder, por un deseo de controlarlo todo, por la malicia o la crueldad.

Las personas generalmente no saben cómo esas fuerzas del inconsciente influyen sobre su comportamiento. Por otro lado, las fuerzas del inconsciente son, a menudo, elementos negativos y por lo tanto las personas los rechazan o los racionalizan. Los psicólogos denominan a estos elementos «la sombra» o «el lado oscuro de la personalidad».

En las noticias hemos podido observar varios ejemplos de cómo la sombra del inconsciente obra en la vida de las personas. Jimmy Swaggart es un «moralista» que se vino abajo debido al «rechazo de su sexualidad». Y Nixon, un presidente que debía luchar por preservar «la ley y el orden», fue destituido a causa de las ilegalidades cometidas por su gobierno.

En la sombra del inconsciente se encuentra la rabia, la sexualidad y la depresión, o dicho de otro modo, los siete pecados capitales: ira, gula, indolencia, soberbia, envidia, avaricia y lujuria.

Cuando las reprimimos o las rechazamos, las fuerzas del inconsciente se hacen aún más poderosas y pueden empujar a las personas, sin que se den cuenta, a hacer y decir cosas contra su voluntad. De hecho, al sofocarlas, su potencial es mayor y tienen más probabilidades de causar problemas a las personas.

En ocasiones, los escritores deciden que la parte que quieren explorar es justamente ese lado oscuro. Barry Morrow declara que «Puesto que *Bill* y *Bill on His Own* exploraban los aspectos positivos del ser humano, quería que *Rain Man* hiciera lo contrario, que explorara el lado oscuro de lo que motiva al ser humano, la codicia, la imprevisión y la impaciencia. Charlie es mi lado oscuro, el lado oscuro de todos nosotros. En el fondo siempre estuve seguro de que la Madre Teresa se enfadaba de vez en cuando y apuesto a que al Papa le impacienta tanta reverencia y le irrita el chirrido de los zapatos al hacerlas. Sé que en todo ser humano hay un lado bueno y otro malo, luz y oscuridad, un yin y un yang, y, mientras que en *Bill* sólo había luz y optimismo, en *Rain Man* había todo lo contrario».

El hecho de explorar el lado oscuro no significa que su historia acabe adoptando un tono negativo. «Me desafié», explica Barry, «a creer que la historia acabaría del mismo modo, es decir, que dejaría la sensación de haber establecido relaciones humanas, de haber reconstruido pieza a pieza el rompecabezas de la vida y de haber cribado el dolor y haber salido adelante.»

Charlie no es consciente de que, en gran medida, sus acciones y su comportamiento están sujetos a la necesidad de ser objeto del cariño y la aprobación de su padre. Como opina Ron Bass, «Charlie necesita contenerse, cobijarse tras un muro de piedra para protegerse del rechazo. Le guía el deseo de obtener el cariño de su padre, aunque sabe que nunca lo conseguirá, que puede que su padre tenga razón y que está destinado a fracasar. En la vida, nuestros mayores problemas son aquellos que revivimos una y otra vez, convencidos de que cuando volvamos a enfrentarnos a ellos será diferente y actuaremos de forma acertada. El principal objetivo de Charlie es demostrar que su padre está equivocado, pero aun así, en el fondo de su corazón, le da la razón. Charlie podría demostrar que su padre se equivoca si lograra triunfar, a su modo y según sus propias condiciones, sin la ayuda de su padre. Eso demostraría que no depende de su cariño».

El inconsciente se manifiesta en sus personajes mediante el comportamiento, los gestos y la forma de hablar. Por otro lado, todos esos instintos e intenciones que los personajes desconocen influirán en todo lo que digan y hagan.

Cómo las diferencias en la personalidad caracterizan al personaje

Aunque todos pertenezcamos a la misma especie humana, no todos somos iguales. Cada uno de nosotros vive la vida de forma distinta y, por lo tanto, nuestro concepto de la vida es muy variado.

A lo largo de los siglos, los escritores se han basado en una serie de conocimientos sobre los diferentes tipos de caracteres para dibujar los primeros bocetos de sus personajes.

Tanto en la Edad Media como en el Renacimiento, los escritores afirmaban que el cuerpo físico podía dividirse en cuatro elementos o humores, al igual que el mundo físico se dividía en tierra, aire, fuego y agua. Los cuatro humores eran sangre, flema, bilis y atrabilis. El predominio de uno de estos cuatro humores determinaba el temperamento de una persona (o el tipo de carácter).

Cuando la atrabilis controla la personalidad, ésta es melancólica, es decir, meditabunda, sentimental, afectada y poco dinámica. La indecisión pesimista de Hamlet así como la aflicción de Jacques en *Como gustéis* son un ejemplo de temperamento melancólico.

Toda personalidad dominada por la sangre es optimista, o lo que es lo mismo, benéfica, alegre y cariñosa. Falstaff respondería a este temperamento.

La personalidad colérica, dominada por la bilis, es irascible, impaciente, obstinada y vengativa. Tanto los celos de Otelo, como la temeridad de Lear rozan el temperamento colérico.

Finalmente, la personalidad flemática es reservada, serena, y una buena muestra de entereza fría y sosegada. A este tipo de temperamento responde Horacio en *Hamlet*.

El temperamento ideal es aquel en el que los cuatro humores están perfectamente equilibrados. A la inversa, un grave desequilibrio podría ser causa de una inadaptación, e incluso de la locura.

Brutus en *Julio César* poseía un equilibrio prácticamente ideal. Por esa razón, Marco Antonio le llamaba «el romano más noble de todos los romanos»:

> ... los elementos
> están tan bien interrelacionados en él que la madre naturaleza podría ponerse de pie
> y decirle al mundo: «¡Eso sí es un hombre!».

Ian Fleming, en *Octopussy*, pone al día esos cuatro elementos al describir a un borracho. «El borracho optimista se vuelve alegre hasta alcanzar la histeria y la idiotez; el flemático se hunde en un pantano de melancolía lúgubre; el colérico es

la figura del borracho que busca pelea de los realizadores de dibujos animados, que se pasa la vida en la cárcel por romperle la cara a todo el mundo y destrozar todo lo que está a su alcance; y el melancólico sucumbe a la autocompasión, la sensiblería y las lágrimas.»[1]

A Shakespeare le interesaban las relaciones que existen entre los personajes. Algunos se llevan bien porque su forma de ver el mundo es compatible, pero también hay relaciones en las que predomina el conflicto. Por ejemplo, a una persona colérica, que exija acciones y respuestas rápidas, le volverá loca una persona flemática acostumbrada a pensar las cosas dos veces. Del mismo modo, a una persona optimista le deprimirá la compañía de una persona melancólica.

Durante los últimos cien años, se han llevado a cabo diversas reinterpretaciones de esos tipos de personalidad y, como escritor, conocer esas teorías podría ayudarle a diferenciar a sus personajes y a fortalecer sus conflictos.

Carl Jung afirma que muchas personas tienden a ser o extrovertidas o introvertidas. Las personas socialmente extrovertidas se centran en el mundo exterior, mientras que las introvertidas lo hacen en una realidad interna. Los extrovertidos suelen sentirse a gusto entre la multitud, se relacionan con otras personas con facilidad y les encantan las fiestas. Los introvertidos son personas solitarias a las que les gustan las actividades individuales tales como la lectura o la meditación. El fundamento de sus vidas se encuentra en su fuero interno en vez de en el exterior.

En los dramas, al igual que sucede en la vida real, la mayoría de los personajes son extrovertidos. Ellos son el eje de la acción, el conflicto y la dinámica de la película. Son individuos que se abren al exterior, se relacionan sin problemas con los demás e interactúan de forma activa con la vida. No obstante, *Rain Man* nos demostró que una persona introvertida puede terminar convirtiéndose en un personaje fuerte si se la empareja con un personaje activo que dirija la acción.

Ron Bass señala que «Raymond es obviamente una persona introvertida. Los autistas no diferencian a las demás personas de los árboles o los objetos inanimados y no entienden que las personas son personas.

»Charlie es un introvertido disfrazado de extrovertido. Se siente a gusto entre la multitud porque está convencido de que puede arreglárselas. Es atractivo y encantador, pero no creo que le divierta realmente estar rodeado de gente. En el fondo no deja de preguntarse: "¿Qué quieren de mí? ¿Qué espero de ellos?". Es una especie de lobo solitario en el sentido de que nunca comparte sus verdaderos sentimientos y se cobija tras un muro de piedra. Su cólera está a flor de piel. Es locuaz, agresivo y responsable, pero no puede compartir sus sentimientos porque éstos no sólo se esconden de los demás, sino también de sí mismo».

Con el objetivo de ampliar la interpretación de los tipos de personalidad, Carl Jung subdividió los caracteres introvertidos y extrovertidos en cuatro tipos funcionales: cerebrales, sentimentales, intuitivos y sensitivos.

Las personas sensitivas observan la vida a través de los sentidos; se han adaptado a su entorno físico: colores, olores, formas y gustos. Acostumbran a vivir en el

1. Ian Fleming, *Octopussy*, Nueva York, New American Library, 1962, pág. 13.

presente y a responder a todo lo que les rodea. Las personas de carácter sensitivo son buenos cocineros, constructores, doctores y fotógrafos, o lo que es lo mismo, tienen predisposición para cualquier profesión física en la que los sentidos jueguen un papel importante. A James Bond probablemente se le consideraría una persona sensitiva porque es sensual y le fascinan los coches de alta velocidad, las actividades físicas y las mujeres hermosas.

Las personas cerebrales son el extremo opuesto. Analizan una situación, identifican el problema y toman el control para dar con una solución. Toman decisiones basadas en principios, no en sentimientos. Son personas lógicas, objetivas y metódicas y suelen ser buenos administradores, ingenieros, mecánicos y ejecutivos. Algunos personajes cerebrales son Perry Mason, Jessica Fletcher, MacGyver y la marquesa en *Las amistades peligrosas*.

Las personas sentimentales se compenetran con los demás y son atentas, amables y afectuosas. Sus sentimientos son asequibles y francos. Muchos profesores, asistentes sociales y enfermeros pertenecen a esta categoría. Entre algunos personajes sentimentales de cine y novela destacan Madame de Tourvel en *Las amistades peligrosas*, Eriksson en *Corazones de hierro* y Tess McGill en *Armas de mujer*.

Por último, a las personas intuitivas les interesan las posibilidades futuras. Son soñadoras y tienen aspiraciones, planes e ideas innovadores. Confían en sus corazonadas y presentimientos y se anticipan a lo que sucederá en el futuro. Los intuitivos son a menudo buenos emprendedores, inventores y artistas a quienes a veces les invaden ideas totalmente «desarrolladas». Algunos ladrones de bancos y jugadores son personas intuitivas que van en busca de un futuro disfrute de su riqueza. Obi-Wan-Kenobi de *La guerra de las galaxias* es una persona intuitiva que reconoce la naturaleza de la Fuerza invisible. Sam, en *Cheers*, también es una persona intuitiva porque siempre tiene la corazonada de que va a conquistar a la mujer que desee. Incluso Gordon Gekko, en *Wall Street*, parece tener un fuerte carácter intuitivo cuando hace planes y proyectos.

Sin embargo, estos tipos funcionales nunca existen de forma individualizada. La mayoría de las personas tienen dos tipos funcionales dominantes y dos inferiores (a veces denominados «tipos enmascarados»). Muchas personas —y personajes— tenderán a conseguir información sobre el mundo que les rodea a través de las sensaciones (experiencia directa) o de la intuición y utilizarán el cerebro o bien los sentimientos para procesar esa información.

«Charlie es un hombre cerebral e intuitivo» explica Ron Bass. «Probablemente es una de esas personas que viven del pasado y del futuro. A pesar del hecho de que podría parecer un individuo que en su momento vivía de forma hedonista, se deja dominar por los fantasmas del pasado y sueña con que algún día se hará rico y dará en el blanco. Por esa razón se mete en tantos líos, apostándose glorias futuras para saldar viejas deudas. No estoy tan seguro de que viva el momento.»

El hecho de comprender estas categorías puede ser útil para crear personajes singulares y con personalidad propia y puede ayudarle a lograr que las relaciones entre sus personajes sean más dinámicas.

Con frecuencia, las personas entran en conflicto con aquellas personas que son totalmente opuestas a ellas. Así, al detective sensitivo puede causarle problemas una persona intuitiva que se deja guiar por presentimientos que de ningún modo están basados en pruebas sólidas. Y una persona cerebral puede no llevarse bien con una persona sentimental que se rija por sus emociones e ignore los hechos.

Otras personas idolatran a aquel individuo que controla las funciones en las que ellas están flojas. Las personas cuyo punto débil es la intuición probablemente buscarán un gurú intuitivo que asuma esa función en su lugar. Si su punto débil es el razonamiento, es posible que busquen una persona reflexiva para que les ayude. Y aquellas personas que sean poco sentimentales seguramente acudirán a un predicador moralizador y apasionado que asuma sus sentimientos. Por último, partiendo de ese razonamiento, las mujeres cuyo punto débil sea la sensibilidad serán especialmente vulnerables ante un galán o una aventura amorosa apasionada.

Dependiendo de la historia que haya escogido, tal vez haya otras formas diferentes de definir los tipos de carácter que le resulten útiles. En la obra *The Hero Within*, Carol Pearson afirma que vivimos de seis arquetipos: el huérfano, el inocente, el vagabundo, el mártir, el guerrero y el mago. Mark Gerzon, en *A Choice of Heroes*, habla, por otro lado, de varios tipos de personajes masculinos, tales como el soldado, el pionero y el criador. Y Jean Shinoda-Bolen en *Goddesses in Every Woman* y *Gods in Every Man*, utiliza las imágenes de un dios y una diosa para ayudar a interpretar la naturaleza humana. No obstante, cualquiera de estos libros puede ser de utilidad para desarrollar personajes individuales y entender las diferencias que hay entre ellos.

EJERCICIO: La creación literaria es un acto de exploración interna. Muchos de los escritores que entrevisté para este libro afirman que cada uno de sus personajes representa de algún modo un aspecto de ellos mismos. Piense en un tipo de carácter con el que se sienta identificado: cerebral, intuitivo, sentimental o sensitivo. Imagine que adopta un carácter totalmente opuesto al suyo. Si es una persona sensitiva, imagine que es intuitiva. Si es cerebral, imagine cómo sería su vida si fuera una persona sentimental. ¿De qué modo cambia su personalidad la importancia de cada una de estas categorías? Piense en sus conocidos. ¿Cuál cree que es su tipo de carácter? ¿En qué se diferencian de usted?

Cómo define el comportamiento anormal al personaje

Estoy convencida de que conoce el viejo refrán «De músico, poeta y loco, todos tenemos un poco». Pues tanto es así que muchos psicólogos admiten que la línea que separa lo normal de lo anormal no está bien definida.

Si escribe un guión sobre una personalidad anormal, ya sea esquizofrénica, maníacodepresiva, paranoica o psicópata, necesitará llevar a cabo una investigación específica muy exhaustiva sobre las complejidades de esos trastornos de personalidad.

Para crear el personaje de Raymond Babbitt, Barry Morrow necesitaba conocer las características de los autistas, los autistas eruditos y los atrasados mentales. «Cada año he dedicado parte de mi tiempo a colaborar como voluntario con la Association for Retarded Citizens. Una tarde, durante el descanso, sentí un golpecito en el hombro y al girarme vi que allí, a un centímetro de mi nariz, estaba la nariz de Rain Man. En realidad, se llamaba Kim. Levantó la cabeza y dirigiéndome una mirada curiosa me dijo: "Piénsalo, Barry Morrow". Yo di un paso atrás, levanté la cabeza y me puse a pensar en lo que me había dicho. A su modo, parecía un maestro de Zen y justo entonces, de forma milagrosa, su padre apareció para aclararlo todo. Me presentó a Kim y me dijo que Kim estaba muy contento de conocerme y que por eso se había hecho un lío con las palabras. Lo que realmente quería decir era: "Pienso en ti, Barry Morrow". Entonces volvió la cabeza, empezó a emitir sonidos quejumbrosos y a palmotear muy rápido, y luego empezó a decir nombres.

»No sabía lo que estaba sucediendo, pero de pronto reconocí un nombre que me resultó familiar, y luego otro y otro, y entonces me di cuenta de que lo que estaba haciendo era recitar los nombres de las fichas técnicas de mis películas *Bill* y *Bill on His Own*, en orden. Luego empezó a hacerlo de nuevo con números, pero los decía tan rápido que no tenían sentido. Su padre le pidió a Kim que fuera más despacio y le dijo que yo no le estaba entendiendo. Cuando Kim empezó a recitar los números de forma pausada, me di cuenta de que estaba repitiendo una y otra vez los números de teléfono que yo había tenido durante los últimos ocho o diez años. Su padre contó que Kim memorizaba miles de listines telefónicos como hobby. Generalmente sólo memoriza los teléfonos de las Páginas Amarillas, pero en mi caso hizo una excepción. Todo cuanto leyera se le quedaba grabado en la memoria. Cuantas más preguntas le hacía, más atónito me dejaban las respuestas y parecía que los asombrosos rasgos de aquella persona no tenían límites. Cogí un vuelo de vuelta a casa, pero no paraba de darme vueltas la cabeza pensando en él. Supe que había conocido a una de las extraordinarias criaturas que existen en el mundo y me sentí como un ser privilegiado.»

Sin embargo, según Ron Bass, a pesar de que originariamente Kim sirvió de modelo para Raymond, Dustin Hoffman escogió un modelo diferente.

«Dustin realizó muchas investigaciones sobre la clásica personalidad autista y modeló a su personaje basándose en un individuo muy particular. Esa persona tenía un hermano que no era autista, así que nosotros hablamos bastante con él. Imitaba a su hermano autista y gracias a eso pude empezar a hacerme una idea de cómo era aquel individuo. Necesitaba encontrar un modo de que hiciera cosas extrañas y propias de un autista, pero que a la vez no fueran desagradables. Por esa razón se nos ocurrió la idea de elaborar una lista de ofensas personales. La lista sería universal, pues hasta cierto punto todos hemos ofendido a alguien alguna vez, y narrable desde el punto de vista personal. Añadimos los rituales, porque aunque hay rituales que son repugnantes y muy desagradables, también hay otros rituales que resultan fascinantes.Teniendo en cuenta que sólo contábamos con dos horas de película, escogimos los aspectos más agradables e interesantes y dejamos a un lado los desagradables.»

Para escribir sobre ese tipo de caracteres es imprescindible entender el significado del término «comportamiento anormal». Por otro lado, el hecho de poseer algunos conocimientos sobre comportamiento anormal también puede ser útil para escribir sobre caracteres normales. En todos nosotros hay algún que otro elemento relativo al comportamiento anormal y, por esa razón, si usted añade a sus caracteres normales alguna de estas características, incrementará el interés y el conflicto.

David Williamson, escritor italiano y autor de *Gallipoli* y *Phar Lapp*, ha hecho un máster en psicología y considera útil ver a sus personajes como modelos clínicos de personalidad anormal. Aunque no es así como los crea, a menudo se remite a esos modelos durante la fase de reescritura y aparta ligeramente a sus personajes de la línea de comportamiento normal para aumentar el interés y el drama.

La psicología clínica identifica un número determinado de tipos de temperamento o personalidad que dificultan el funcionamiento psicológico de las personas. Williamson los esquematiza del siguiente modo:

EXTROVERTIDOS

Maníacos	Paranoicos	Psicópatas o sociópatas

Línea de comportamiento normal

Depresivos	Esquizofrénicos	Neuróticos ansiosos

INTROVERTIDOS

Como sucede con los tipos de personalidad, un personaje cuya personalidad sea anormal no puede clasificarse dentro de una sola categoría. Los maníacodepresivos fluctúan entre las dos categorías, al igual que los esquizofrénicos. Usted puede hacer uso de estas categorías en la creación de personajes normales para hacer un boceto rápido y darles consistencia, así como para lograr que haya una fuerte dinámica entre sus personajes.

Los individuos maníacos están convencidos de que pueden hacer cualquier cosa. Parecen optimistas y dan muestras de una especie de euforia emocional. Sumamente excitables y a menudo muy sociables, los maníacos también son dados a sufrir arrebatos emocionales. Pueden llegar a ser frívolos y excesivamente locuaces. Su poder de atención es muy breve y no tardan en cruzar el umbral del aburrimiento. Por otra parte, cuando persiguen lo que desean, no tienen reparos en pisotear a los demás.

Aquellos personajes que son normales pero que a la vez poseen rasgos maníacos, pueden convertirse en personas adictas al trabajo, dominadas por la necesidad de triunfar. También pueden dejarse llevar por la avaricia, como Gordon Gekko en *Wall Street*, o por la convicción de que todo les va a salir bien y van a poder construir un mundo totalmente nuevo, al igual que Allie en *La costa de los mosquitos*, o bien por la certidumbre de que pueden hacer todo lo que se propongan, como los villanos de *Superman*.

A veces Charlie Babbitt es un poco maníaco. Ron Bass declara que «Charlie es una persona muy frenética. Está demasiado a la defensiva y goza de demasiado autocontrol como para deprimirse. No creo que Charlie sea una de esas personas que se queda de brazos cruzados y hace muecas».

Los individuos depresivos son la otra cara de la moneda y tienden a conservar su energía emocional. Están sujetos al mal humor y a sentimientos de inutilidad e inferioridad. Algunos tienden a ser hipocondríacos o a echarse la culpa incluso cuando no la tienen. Hamlet, Martin Riggs en *Arma letal* y David en la obra de teatro *Strange Snow* (más tarde llevada al cine con el título *Jacknife*) son personajes que podrían considerarse normales y que aun así poseen algunas de estas características.

Los personajes esquizofrénicos han aparecido en numerosas películas de éxito, como por ejemplo *Nunca te prometí un jardín de rosas*, *Elisa* y una producción para televisión titulada *Promise*. Los esquizofrénicos acostumbran a ser tímidos, cohibidos y extremadamente sensibles y se avergüenzan con facilidad. Tienen dificultades para comunicarse, evitan cualquier tipo de conflicto para proteger su ego y suelen desdecirse y enfurruñarse. Podría considerarse que Arthur «Boo» Radley, en *Matar un ruiseñor*, roza el límite de la esquizofrenia y que Macon, en *El turista accidental*, a pesar de poseer una personalidad normal, presenta algunos rasgos esquizofrénicos provocados por el dolor que le causa la muerte de su hijo.

Los paranoicos están convencidos de que las demás personas están ahí para hacerles daño y, como resultado de ello, tienen tendencia a ser agresivos. Quieren ser los líderes y tener poder y prestigio sobre los demás. Son personas decididas, testarudas, obstinadas, defensivas, a menudo competitivas, arrogantes, vanidosas y jactanciosas. Además, suelen abrigar resentimientos irrazonables, se ofenden rápidamente y son muy sensibles a cualquier crítica personal, lo que aumenta su convicción de que los demás no los soportan. Muchos de los personajes que aparecen en las películas de Charles Bronson y Sylvester Stallone poseen algunos de estos rasgos.

Los neuróticos ansiosos tienen miedo y se inquietan por cualquier cosa. Les preocupa la seguridad personal y les aterroriza el efecto invernadero, la capa de ozono, la lluvia ácida, las violaciones y las realidades generales de la vida porque, en su opinión, los desastres lo acechan todo. Por otro lado, se pasan la vida intentando superar la ansiedad.

El neurótico favorito de los aficionados al cine es Woody Allen en películas como *Hannah y sus hermanas*, *Annie Hall* y *Zelig*.

El individuo obsesivo/compulsivo también es neurótico. Tanto la obsesión de Alex con Dan en *Atracción fatal* como el comportamiento compulsivo de Raymond Babbitt, que ha de ver el programa de televisión *People's Court* todos los días, son ejemplos del comportamiento obsesivo que domina al personaje.

En muchas películas, y diariamente en los periódicos, podemos ver al individuo sociópata (que además es antisocial) o al psicópata (que también está mentalmente desequilibrado). Estos individuos generalmente suelen ser los villanos de una determinada historia, los «criminales curtidos», personas cuya moral no existe, que no

temen a nada y que no son de fiar, porque sólo les importan su beneficio personal y su instinto de conservación y no sienten empatía por nadie. Además, como buen antagonista, el sociópata o psicópata hará cualquier cosa para impedir las buenas intenciones del protagonista.

Estos personajes no se transforman. Por esa razón, si decide incluir personajes psicópatas o sociópatas, deberá tener presente que nunca podrá hacer que esos personajes acaben por convertirse en individuos normales y bien adaptados al final de la película.

Casi todas las películas famosas de Edward G. Robinson y James Cagney, tales como *Al rojo vivo* o *Hampa dorada*, se centran en el individuo sociópata. Éste también hace acto de presencia en *El padrino*, *Manson, retrato de un asesino* y *Bonnie y Clyde*.

El drama y el conflicto pueden surgir de la relación que existe entre esos tipos de personajes. Los paranoicos necesitan a alguien que los persiga y para ellos la agresividad del maníaco supone una amenaza. Para el maníaco, la falta de vivacidad y energía del individuo depresivo supone una frustración. Y el psicópata no entiende los temores del neurótico ansioso.

Si usted está creando un personaje anormal, probablemente necesitará llevar a cabo una investigación psicológica más exhaustiva. Leer revistas especializadas en temas médicos y libros de psicología, entrevistarse con psicólogos e incluso conocer y observar a personas que presenten problemas de personalidad anormal pueden ser algunos de los pasos a seguir durante la investigación.

Aunque todo este análisis pueda parecer excesivamente clínico, si consideramos a nuestros personajes como individuos con tendencias anormales, lograremos añadir conflicto y complejidad a la historia. Algunos escritores intentan crear personajes demasiado buenos, demasiado agradables y demasiado sensatos y al hacerlo destruyen toda posibilidad de que resulten interesantes. El análisis de estas categorías le ayudará a acabar de caracterizar a sus personajes y a darse cuenta de que incluso los personajes buenos pueden estar un poco locos.

Barry Morrow afirma que «Tanto si posees una formación reglada en psicología, como si tus conocimientos son producto de tu experiencia y de la observación del comportamiento humano, necesitarás una fuente de información muy completa de la que extraer todos los datos que necesitas para escribir. Para comprender el comportamiento humano, tienes que haber gozado de la oportunidad de toparte con suficientes personas extrañas en el mundo».

El novelista Dennis Lynds está de acuerdo con Barry Morrow: «Todo aquel que se convierte en escritor ya está, sin lugar a dudas, interesado en la psicología y la sociología del personaje. Al igual que a todo pintor que se precie ha de interesarle el color, nosotros, como escritores que somos, debemos interesarnos por la psicología».

James Dearden añade que «La psicología no se aprende mientras se crea un personaje. Probablemente esperamos saber cómo se comportan las personas, pero cuando aprendemos psicología, intentamos hacerlo de forma general y no de modo específico. Uno no estudia psicología porque está creando un personaje determinado. Es de esperar que uno ya haya adquirido algunos conocimientos generales de

psicología que le permitan crear personajes. Todos disponemos de conocimientos de psicología a nivel elemental y, aunque puede que desconozcamos el término científico que designa por qué hacemos las cosas o por qué otras personas las hacen, todos sabemos que si maltratamos a un niño, hay muchas posibilidades de que cuando ese niño sea mayor se convierta en una persona violenta. No hay que ser un genio para saberlo. Ese conocimiento es parte de nuestra experiencia. Creo que ésa es la razón por la que al final siempre acabo remitiéndome al conocimiento de uno mismo. Si te conoces bien a ti mismo, puedes conocer a otras personas y, hasta que no te conozcas bien, no podrás conocer a fondo a los demás».

Caso práctico: *Gente corriente*

Gente corriente es una novela psicológica sobre un niño atormentado por el sentimiento de culpa que le ha causado la muerte de su hermano. Es una novela sobre la identidad, la transformación y el cambio. La versión cinematográfica, escrita por Alvin Sargent, ganó varios Oscars. Teniendo en cuenta los propósitos de este libro, nos basaremos únicamente en la novela, aunque es posible que los lectores quieran ver la película para descubrir cómo se adaptó la información psicológica a los requisitos de la gran pantalla.

La escritora Judith Guest aborda la psicología partiendo del análisis de su propia experiencia, introduciéndose en el fondo de sí misma para llegar al corazón de sus personajes.

«A pesar de que en la universidad sólo hice una asignatura de psicología, guardo los artículos que aparecen en los periódicos y revistas y leo muchos libros sobre el tema. No he leído demasiado a Jung, pero soy más partidaria de su teoría que de cualquier otra.

»La mayoría de lo que hago para entender la psicología se basa en una investigación inconsciente. Soy como una esponja que absorbe toda la información que gira a su alrededor y, sin embargo, no siempre me doy cuenta de que lo hago. Pero, como es un tema que me interesa, mis oídos, mis ojos y mis garras siempre están alerta.»

Dentro de la labor que Judith ha realizado para determinar la psicología de sus personajes se incluye la comprensión de su comportamiento, de las relaciones que sostienen entre ellos y de su potencial de transformación. Muchas de las pinceladas que dibujan a sus personajes provienen de su interpretación intuitiva de por qué las personas actúan del modo en que lo hacen.

Fíjese que, cuando habla de sus personajes, Judith también habla de su universo *interno*. No sólo le interesa el comportamiento de sus personajes, sino también su manera de pensar, su forma de ver el mundo y la relación que existe entre su realidad interna y externa.

«Para deducir cómo serían la mayoría de mis personajes me basaba en mi intuición. Cuando desarrollé el personaje de Burger, lo que pretendía era crear al mejor psiquiatra para Conrad (el hijo suicida). Pensé en qué tipo de personaje sería. Tendría que ser igual de listo que Conrad y poseer un gran sentido del humor, porque

ésa es la manera que tiene Conrad de luchar contra el mundo. Quería un tipo que utilizara el mismo método para enfrentarse al mundo, a través del humor, pero que al mismo tiempo lo utilizara de un modo más constructivo que su paciente. Quería un hombre que fuera capaz de ver la vida de forma despreocupada y no una persona que apartara a un lado la realidad e ignorara sus sentimientos con respecto a lo que sucede en el mundo.

»Beth (la madre) es exactamente igual que muchas de las personas que conozco. Cuando pensaba en ella, pretendía crear a un personaje al que hubieran herido profundamente y cuya única manera de enfrentarse al dolor fuera negarlo y distanciarse cada vez más de la realidad de su existencia. Beth tenía miedo de sus propias emociones e incluso de enfrentarse a ellas. Creo que temía hacerle frente a la situación porque eso la destrozaría. Lo único que podía hacer para sobrevivir era mantenerse al margen, cosa que no la hace muy diferente de otras muchas personas en el mundo.»

Judith Guest descubre la mayor parte del universo interno de sus personajes cuando escribe sobre ellos. Una buena muestra de ello es que cuanto más observaba a Beth, más cambiaba su actitud hacia ella. «Creo que cuando empecé a crear a Beth la odiaba. La culpaba de lo que le había pasado a Conrad. No obstante, cuanto más escribía sobre ella, más compleja me parecía la situación y menos le reprochaba. Ella era como era y Conrad también era como era, pero él aprendió a ser diferente y ella no. Beth no fue capaz de sobreponerse a la situación.»

Para un escritor, el hecho de revelar la psicología del personaje deja abierta la posibilidad de introducirse en la mente de dicho personaje, la posibilidad de que el lector sepa lo que siente y lo que piensa ese personaje. Con los personajes de Calvin (el padre) y Conrad, Judith optó por hacer lo mismo. Sin embargo, con Beth decidió que no sería apropiado.

«No creí que fuera difícil entender al personaje de Conrad o al de Calvin, así que decidí penetrar en la mente de ambos y no en la de Beth porque consideré que resultaría demasiado complicado intentarlo. La verdad es que no entendía al personaje de Beth. Sé que hay muchas personas como ella y que tienen sus razones para ser como son, pero el hecho de sumergirme en su pensamiento e intentar describir cómo son ese tipo de personas me pareció demasiado complejo.»

Judith necesitaba comprender la relación y el potencial de transformación de una persona en otra y cómo eso cambiaría su forma de ver las cosas. Le pregunté a Judith si pensaba que Beth era transformable. «Por supuesto, aunque necesita tiempo. Lo que sucedió en esa familia fue que dos de sus miembros estaban preparados y uno no lo estaba y, cuando eso sucede, tienes que elegir entre quedarte y estar preparado o marcharte y ella optó por marcharse.

»Calvin podía transformarse porque era una persona menos defensiva. El intento de suicidio de Conrad derribó sus defensas y su principal determinación fue que aquello no podía volver a suceder y que él iba a hacer todo lo que estuviera en su mano para que no sucediera de nuevo. Calvin se dio cuenta de que el intento de suicidio de Conrad se debía a que no era capaz de hablar de sus sentimientos con otras personas. Si para lograr que aquello no volviera a suceder tenía que ponerse a su nivel y acosarlo todos los días de su vida, lo haría.

»En mi opinión, Conrad se parecía mucho más a su madre que a su padre y creo que eso era lo que los mantenía alejados. Ambos tenían miedo a la vida y por eso guardaban las distancias. Ambos eran auténticos perfeccionistas, así que aquel auténtico fracaso en sus vidas —Buck (el hermano de Conrad) se ahoga y ellos pierden a un ser querido— fue más de lo que podían soportar. Además, a las personas perfeccionistas las invade un fuerte sentimiento de culpabilidad y a Conrad, a pesar de que no había sido culpa suya, le pasaba lo mismo e interpretó su incapacidad de enfrentarse a las cosas como prueba de su culpabilidad. No creo que Beth lo odiara o culpara del accidente. Más bien creo que ninguno de ellos era capaz de hacer frente al dolor y, aunque intentaron enterrar su pena, ésta se filtraba de otras muchas maneras. Cuando Conrad intentó dejar a un lado el comportamiento destructivo que había dirigido su vida, no pudo tolerar que ese tipo de conducta dirigiera la vida de su madre.

»La forma que tenía Conrad de enfrentarse a las cosas consistía en bromear sobre ellas y quitarles importancia. En lugar de arrostrar la hostilidad que le muestra Stillman (el pitche), le responde con algunas bromas, pero no soluciona nada con ello. En mi opinión, el hecho de que finalmente Conrad se enzarce en una gran pelea con él es una buena muestra de su salud mental. Ya estaba harto de Stillman. Fue una reacción muy directa.»

La transición que se produce en *Gente corriente* es la transición de Conrad y Calvin hacia la salud mental y la transformación, así como para encontrarle el sentido a la vida. «En la vida de las personas hay cosas que no tienen sentido» afirma Judith Guest. «Puedes volverte loco intentando encontrarle sentido a algo. En la última escena, cuando Conrad le dice a Burger: "¿No ves que tiene que ser culpa de alguien? ¿Por qué si no habría de suceder todo esto?", Burger contesta: "No había ningún motivo. Simplemente sucedió. Es cierto que las personas intentan encontrarle sentido a todo, pero, cuando se produce una tragedia esa búsqueda puede ser fatal".

»Tanto Calvin como Conrad reforzaron su identidad. Al final del libro, se han convertido en personas mucho más desarrolladas, más profundas, más vinculables y más sensibles. Son más atentos y creo que también intentan ser más honestos. Acaban poniéndose en contacto con su esencia, con el tipo de persona que realmente son y dejan de ser críticos. ¡Al final ha salido algo bueno de todo esto!»

Aplicación

Conocer el universo interno de su personaje puede ayudarle a lograr que éste esté mejor caracterizado y sea más fácil de comprender. Para empezar, pregúntese:

- ¿Qué sucesos traumáticos acontecidos en el pasado de mi personaje podrían afectar a su comportamiento presente? ¿Hay influencias buenas en su pasado que podrían influir su transformación en el presente?
- ¿Qué fuerzas del inconsciente guían a mi personaje? ¿Cómo influyen en sus motivaciones, acciones y objetivos?

- ¿De qué tipo de caracteres he hecho uso para crear a mis personajes principales y secundarios? ¿Estoy logrando crear contrastes y conflictos a partir de las relaciones entre mis personajes?
- ¿He creado personajes demasiado buenos, afables y normales? ¿Hay algo anormal en ellos? ¿De qué modo sus anormalidades les hacen entrar en conflicto con otros personajes?

Resumen

Las personas son siempre mucho más que meros sistemas. Sin embargo, determinadas pautas de comportamiento y actitudes coherentes están gobernadas por su psicología. El hecho de comprender que las personas son iguales en cuanto a determinados instintos básicos y diferentes en cuanto al modo de reaccionar frente a la vida puede ser la clave para crear personajes bien caracterizados cuya vida sea rica tanto desde el punto de vista exterior como interior.

5. Cómo crear relaciones entre los personajes

Los personajes rara vez existen por sí mismos, sino que lo hacen dentro de relaciones. Aparte de alguna que otra historia ocasional protagonizada por un único personaje (por ejemplo, *La última cinta*, de Samuel Beckett, o *El diablo sobre ruedas*, de Steven Spielberg), en general las historias se basan en la interacción de varios personajes. De hecho, para muchas películas y series de televisión, la dinámica que existe entre los personajes puede llegar a ser tan importante como la cualidad individual de un personaje concreto.

El escritor Leonard Tourney hace hincapié en los cambios que se han producido en el panorama cinematográfico en el siglo XX. «En el cine y las historias de ficción, la pareja es cada vez más importante. Hay innumerables historias sobre parejas: parejas de policías y equipos formados por marido y mujer. Eso introduce una especie de química en la historia, crean una nueva persona, una nueva identidad, algo nuevo. Cuando unes a dos personas o incluso dos objetos, obtienes algo nuevo. Las personas, cuando están en pareja, son muy diferentes de cuando están solas. Es algo inconsciente, pero lo cierto es que los miembros de una pareja tienden a comportarse de otro modo cuando están juntos.»

En algunas de las películas y series de televisión de mayor éxito actúan dos estrellas en lugar de una. Como ejemplo de series de televisión podríamos men-

cionar *Cheers, Kate y Allie, Luz de luna, Mork y Mindy, Starsky y Hutch, Cagney y Lacey* y *Remington Steele*. Muchas películas de éxito también hacen hincapié en las relaciones entre personajes y si no acuérdese de *La reina de Africa, Dos hombres y un destino, La costilla de Adán, Límite: 48 horas, Arma letal* y *Rain Man*.

Las historias de relaciones ponen de relieve la química que existe entre los personajes. Para lograr esa química, los personajes individuales se crean mediante la elección de cualidades que proporcionen «chispa» a la relación, y esa chispa surge de la combinación de los siguientes elementos:

1. Los personajes poseen algo en común que les une y que hace que permanezcan unidos. Eso es lo que se denomina atracción entre personajes.
2. En todo guión hay un conflicto entre los personajes que amenaza con separarlos y que constituye la base del drama y, en ocasiones, de la comedia.
3. Todo personaje tiene cualidades que contrastan con las de otros personajes; son opuestos. Ese contraste crea nuevos conflictos y fortalece a los personajes a través de la oposición.
4. Todos los personajes tienen el poder de transformarse unos a otros, para mejor o para peor.

¿Cómo se consigue el equilibrio entre la atracción y el conflicto?

El conflicto es un elemento esencial en la mayoría de obras de ficción y muchas historias dependen de él porque les proporciona tensión, interés y drama. No obstante, muchas de esas historias también son historias de amor que retratan la atracción que sienten unas personas hacia otras. Tanto en las películas como en las novelas es relativamente sencillo encontrar un equilibrio entre el conflicto y la atracción. El conflicto se produce al inicio de la historia, pero al final acaba por resolverse y suele dar lugar a un final feliz.

Sin embargo, lo que en cine puede resultar sencillo, puede ser un problema para las series de televisión. Una serie puede durar de cinco a diez años y, por lo tanto, la resolución de la relación se demora. Si la atracción supera al conflicto y los personajes se unen demasiado pronto, es muy probable que la chispa desaparezca. Pero, si por lo contrario, hay demasiado conflicto y muy poca atracción, es probable que los personajes resulten antipáticos y que, por lo tanto, los espectadores los rechacen. Además, el exceso de conflicto resulta complicado, pues es antinatural separar a los personajes, especialmente cuando la fuerza de la serie radica en el interés mutuo de los mismos. Por ello, para los realizadores y escritores supone un reto hallar el equilibrio entre el conflicto y la atracción.

James Burrows (cocreador de *Cheers*) explica cómo se enfrentaron a este dilema al principio de la serie: «*Cheers* es una serie que evoluciona. Sin embargo, a los críticos no les volvía locos la evolución de Diane y Sam y entonces nos dimos

cuenta de que el hecho de que Sam y Diane pasaran mucho más tiempo provocándose el uno al otro invalidaría al personaje de Sam. Resultaba imposible separar a Sam y Diane por más tiempo. Es obvio que, si Sam es un galán, alguna vez tendrá que marcarse un tanto con Diane o de lo contrario no sería un galán con mucho éxito. Al final nos gustó el resultado de la unión de ambos personajes y la nueva definición que nos proporcionó esa unión y también nos pareció interesante volver a separarlos.»

En series como *¿Quién es el jefe?*, *Luz de luna* y *Cheers*, la atracción e incluso la amistad entre los personajes es real. Es obvio que los personajes se gustan sinceramente el uno al otro a muchos niveles. En una entrevista, Marty Cohan y Blake Hunter, creadores de *¿Quién es el jefe?*, describieron algunos de los aspectos que Angela y Tony tenían en común:

«Tanto Tony como Angela son conservadores en cuanto a su visión de la vida. Son personas muy elementales y amantes de la familia y el hogar. Prefieren quedarse en casa, ver la televisión y comer palomitas a salir por ahí. Además se apoyan mucho el uno al otro.»

La rápida sucesión de réplicas entre Maddie y David en *Luz de luna* —y las fantasías del uno con el otro— revela sentimientos que ellos generalmente no son capaces de expresar abiertamente. En la siguiente escena, extraída del guión de *It's a Wonderful Job* de Carl Sautter y Debra Frank, Maddie es un fantasma capaz de ver cómo sería la vida si hubiera cerrado la agencia dos años atrás. Albert es su ángel de la guarda y la guía a través de esta experiencia. David está listo para casarse con Cheryl Tiegs, pero aun así no puede quitarse a Maddie de la cabeza. A pesar de que David no puede verla ni oírla, Maddie responde a sus meditaciones.

DAVID
Estaba pensando... que Maddie Hayes... es un nombre que hace tiempo que no oía. Una vez me dio un bofetón. Era una buena abofeteadora... Había algo en ella... Tenía clase, fuerza. La admiraba muchísimo.

MADDIE
¿Es eso cierto?

DAVID
¡Había tanta dulzura en ella, tanta cordialidad! Sólo era una sensación. Apuesto a que era una chica muy especial.

MADDIE
¡Oh, David! ¿Pero qué querrá decir con «era»?

DAVID
Quizá podríamos haber formado una excelente pareja.

MADDIE
Claro que formábamos una pareja excelente... ¿No te acuerdas de todos aquellos casos? El pinchadiscos, el pianista y aquel estúpido retrato mío. Me seguiste a Buenos

Aires... y yo te seguí a Nueva York. ¿Cómo has podido olvidarlo? Hasta me besaste en un garaje.

ALBERT
No, Maddie, no lo hizo.

MADDIE
¿Cómo?

ALBERT
No sucedió nada de eso.

MADDIE
¿Eh?

ALBERT
Todo aquello desapareció cuando cerraste la agencia. Esos dos años se han esfumado.

DAVID
Esto es una locura. Estoy comparando a Cheryl con una mujer a la que ni siquiera conozco.

En cualquier otra situación, esta atracción sería el eje central de la serie y seríamos testigos de una historia de amor situada en los años cincuenta en la que los personajes se enamorarían, se casarían y tendrían hijos. No obstante, se crean barreras para mantener apartados a los personajes de modo que su separación resulte verosímil. Generalmente es la situación —una relación en el ámbito profesional, por ejemplo— la que levanta la barrera. Pero, tanto si la relación se basa en una sociedad profesional (como en *Luz de luna*) como si lo hace en una relación trabajador-empresario (como sucede en *Cheers* o en *¿Quién es el jefe?*), la barrera funciona porque al menos uno de los personajes es consciente de los problemas que puede causarle mezclar los negocios con el placer.

Levantar la barrera puede resultar difícil porque no sólo ha de ser lo suficientemente frágil como para que el amor y el afecto puedan fluir a través de ella, sino que también tiene que ser lo suficientemente sólida como para que al menos uno de los personajes entienda el valor de la perseverancia. En *¿Quién es el jefe?*, ambos personajes poseen esa cualidad. Puede que se sientan atraídos pero han decidido que, mientras vivan bajo el mismo techo, no se acostarán juntos. En *Cheers*, por otro lado, Diane (y más tarde Rebecca) ha resuelto no ceder a las insinuaciones amorosas de Sam.

En este tipo de series siempre se juega con la barrera. Habitualmente, la excitación brota de la alteración de esas fronteras, aunque, si se acaricia demasiado el límite, puede que los espectadores cuestionen la indecisión de los personajes. Por otro lado, si no hubiera excitación, los espectadores se preguntarían por qué dos personas atractivas se muestran tan indiferentes una respecto a otra.

Al final, tanto *Luz de luna* como *Cheers* acaban cruzando el límite. Finalmente, David y Maddie, y Sam y Diane, acaban acostándose juntos.

En 1985, en su tercer año de emisión, *¿Quién es el jefe?* rozó el límite y reafirmó el equilibrio:

ANGELA
No va a suceder nada porque ambos somos personas adultas y porque...

TONY
Y porque las cosas ya nos van bien así.

ANGELA
Así es. Aunque también nos podrían ir bien de otro modo.

TONY
Todo iría de maravilla, Angela.

ANGELA
Claro que sí.

TONY
Pero nada volvería a ser igual. Y no quiero arriesgarme a perder lo que tenemos.

ANGELA
Yo tampoco.

Aunque la situación sirve para alejar a los personajes, los rasgos individuales de los personajes también contribuyen a ello. Por ejemplo, el sentido del decoro de Angela la obliga a cuestionarse hasta dónde ha de llegar con Tony. El intelectualismo y el esnobismo de Diane la inducen a pensar que no va a sucumbir a la palabrería de Sam. Y el temor de Maddie al compromiso le impide entregarse a David.

El contraste en las relaciones entre personajes

El contraste, más que ninguna otra cualidad, define a las parejas de personajes. Los polos opuestos se atraen y, al contrastar a dos personajes, se alcanza una dinámica mucho más fuerte. En casi todas las historias de relaciones que se nos ocurren —entre ellas *Arma letal*, *Límite: 48 horas*, *La extraña pareja*, *Dispara a matar* y *La sombra del testigo*—, ya sea una relación amorosa, de compañerismo o de amistad, probablemente se produce un contraste entre los personajes.

El contraste puede reflejar el comportamiento y las actitudes de los personajes. En la película *Huida a medianoche*, de George Gallo, el comportamiento y la manera de ver la vida de Jack, el cazador generoso, y Jonathan, el contable, parecen diametralmente opuestos. Las cualidades que los distinguen son la elección de la

profesión, la relación con sus respectivas esposas, las elecciones morales e incluso sus hábitos alimenticios.

JONATHAN
¿Conoces el término arterioesclerosis? Si quieres, podría facilitarte una dieta equilibrada completa especialmente indicada para ti. ¿Por qué comes eso?

JACK
¿Por qué? ¡Pues porque sabe bien!

JONATHAN
Pero no es bueno para ti.

JACK
Ya lo sé.

JONATHAN
¿Y entonces por qué haces algo que sabes que no es bueno para tu salud?

JACK
Porque simplemente no pienso en ello.

JONATHAN
Pero eso significa negarte a la verdad.

JACK
También lo sé.

JONATHAN
Así que eres consciente de tu comportamiento y aun así continúas haciendo cosas que son perjudiciales para ti. Resulta un poco descabellado, ¿no crees, Jack?

JACK
Resultaría descabellado robarle quince millones de dólares a Jimmy Serrano...

JONATHAN
No creo que me pillaran.

JACK
Eso sí que es negarse a la verdad.

JONATHAN
Ya lo sé.

A veces, se establece un contraste entre el origen étnico, la clase económica y los métodos que los personajes utilizan para resolver sus problemas. Marty Cohan y Blake Hunter describen ese tipo de dinámicas: «En *¿Quién es el jefe?* hay una gran cantidad de inversión de papeles como, por ejemplo, el obrero y el oficinista, la mujer trabajadora y el hombre de su casa, y toda una serie de contrastes entre

Nueva York y Connecticut, y los *wasp*[1] y los italianos, por ejemplo. Tony es muy honesto, sincero e incluso brusco en algunas ocasiones. Puede ser una persona muy temperamental y propensa a arranques de cólera. Tony puede salirse de sus casillas antes que Angela, quien siempre procura decir "Haya paz". Angela tiende a encubrir las cosas, a contenerlas y a ponerse tensa en ciertas situaciones, mientras que Tony se limita a cortar por lo sano y a centrarse de lleno en el meollo de la cuestión. Angela es una mujer de negocios armada de un gran sentido del autocontrol y por esa razón intentará conservar la serenidad y no maldecirá nunca a los clientes o a su jefe. Tony, sin embargo, no está en la misma situación y no se reprime tanto como ella. Ambos tienen un gran sentido de la familia y el hogar, pero Angela admite que es un poco patosa en la cocina y que probablemente haya de esforzarse un poco más para ser una buena madre. Tony es directo, práctico y estricto con sus hijos. Angela, por el contrario, es más conservadora, más nerviosa y más permisiva. Ella tiene más posibilidades de escalar posiciones socialmente y tiene más ambiciones personales, mientras que las únicas ambiciones de Tony se basan en su hija. Por todo eso podemos decir que hay un contraste de ambiciones, objetivos y actitudes hacia los hijos».

En ocasiones, el contraste es psicológico. En *Luz de luna*, el contraste entre Maddie y David puede definirse en términos tanto de temores ocultos como de características externas. Naturalmente, ambos son muy diferentes en apariencia.

Según Carl Sautter: «Ella es fría y él, ardiente. Maddie es una burbuja indiferente a sus emociones, mientras que las emociones de David son toscas y siempre están a flor de piel. Él es lo más parecido a un hombre que vive el momento. Ambos coinciden en que su mayor temor es enamorarse de alguien, exponerse, pero se enfrentan a ello de diferente forma. Maddie se protege mediante su increíble atractivo y su frialdad externa. David, sin embargo, utiliza su jerga y la velocidad de su discurso para protegerse. Así que tienes ante ti a dos personajes que en el fondo están muy unidos y empiezas a introducir un tira y afloja en su relación.

»Algunos de sus contrastes son inesperados. En uno de los episodios hicimos que discutieran sobre la existencia de Dios. Dada la naturaleza de los personajes, la reacción más obvia sería que Maddie mostrara una actitud recatada y muy correcta en cuanto a su creencia en Dios y que David, por el contrario, se mostrara muy irrespetuoso. Sin embargo, Glenn Caron (creador del episodio) dijo: "No, pongámoslos a prueba y hagamos que actúen de un modo totalmente opuesto". Para ello intercambió sus actitudes y convirtió a David en el personaje religioso que creía en Dios y a Maddie en el personaje escéptico. Este nuevo enfoque de la situación funcionó mucho mejor que el anterior porque dio lugar a un cambio inesperado.

También puedes observar las diferencias en su forma de reaccionar de cara a un cliente. Debra Frank y yo escribimos un episodio en el que una mujer entra en la

1. De la sigla inglesa WASP: *white, anglosaxon, protestant*, que en español significa «blanco, anglosajón, protestante». Es un siglónimo que se utiliza en lenguaje familiar para referirse a los naturales de los Estados Unidos que sean blancos, de origen anglosajón y protestantes, y que predominan en aquel país y poseen una clara influencia sociológica. *(N de la t.)*

oficina y afirma ser un duende. Al instante, David quiere creerla, mientras que Maddie piensa que está loca. Ambos presentan actitudes distintas frente a la vida. En ese episodio, Maddie le dice a David: "Tu alma carece de poesía. Eres un estúpido y un ignorante". Básicamente, la réplica de David fue: "Lo que tú tienes es un sentido artificial de la poesía, de las exposiciones de arte y de todas sus formalidades. Tu sentido del amor y la poesía es completamente artificial. Eres la clase de persona que no aplaudiría a Campanilla"».

En este caso el contraste se extiende hasta su psicología. La comprensión de su vida emocional, de sus temores y sus vulnerabilidades es la que hace que los personajes se abran a los espectadores y la que ayuda a estos últimos a ver algo a través de la persona, es decir, algún tipo de herida o de sensibilidad en lo más profundo del personaje.

Incluso en un breve anuncio publicitario, a menudo se crea a los personajes mediante el uso de contrastes. Además, hay ocasiones en las que estos contrastes están relacionados con la fisicalidad y la funcionalidad. En los anuncios de enfriadores de vino de Bartles & Jaymes, creados por Hal Riney, vemos a dos empresarios granjeros sencillos, Ed y Frank. Para describirlos se han utilizado contrastes. Frank es de fácil palabra, mientras que Ed es el socio silencioso. Ed es el verdadero cerebro del equipo, es más inteligente que Frank (Ed utiliza la palabra *tópico*, que Frank admite no entender) y más experimental. En uno de los anuncios, Ed «participa en un programa científico para determinar qué tipo de alimentos van bien con los enfriadores de vino. Hasta el momento, sólo ha encontrado dos alimentos que no van bien: el colinabo, un vegetal parecido al nabo, y el maíz acaramelado».[2] Ed y Frank son diferentes incluso en el aspecto físico. Ed es alto y delgado, mientras que Frank es un hombre robusto y lleva tirantes y gafas.

Estos anuncios, ganadores de un Clio Award, que en la industria publicitaria es el equivalente al Oscar, convirtieron a Bartles & Jaymes en la marca más vendida de enfriadores de vino, y a Frank y a Ed en dos de los portavoces de productos más reconocidos de la nación.

¿Dónde se encuentra el conflicto?

El conflicto surge de los contrastes que se producen entre los personajes. Puede surgir de ambiciones diferentes, motivaciones y orígenes diferentes, deseos y objetivos diferentes y de actitudes y valores diametralmente opuestos los unos a los otros.

A veces estos conflictos son psicológicos. Aquellas cualidades que le resultan más exasperantes a cada uno de los personajes son las cualidades que se derivan de su lado «reprimido» (o incluso de su sombra). La cualidad opuesta es la que les atrae y a la vez les repele.

2. Art Kleiner, «Master of the Sentimental Sell», *The New York Times Sunday Magazine*, 14 de diciembre de 1986.

Otras veces el conflicto se produce debido a la falta de franqueza pues, como todos sabemos, los malentendidos provocan conflictos. En *Cheers*, incluso el momento del primer beso de Sam y Diane está invadido por el conflicto.

SAM
¿Qué es lo que quieres, Diane?

DIANE
Quiero que me digas lo que quieres.

SAM
Te diré lo que quiero... Quiero saber lo que quieres.

DIANE
¿No ves que éste es el problema que hemos tenido siempre? Ninguno de nosotros es capaz de dar un paso hacia delante y decir lo que resulta obvio.

SAM
Tienes razón. Así que digamos eso tan obvio.

DIANE
Vale. Tú primero.

SAM
¿Y por qué tengo que ser yo el primero?

DIANE
Ya volvemos a estar igual.

SAM
Diane, sólo explícame una cosa... ¿Por qué no estás con Derek?

DIANE
Porque tú me gustas más.

SAM
Bueno, tú también me gustas más que Derek.

DIANE
Sam...

SAM
Todos los celos que he sentido por mi hermano no tienen ni punto de comparación con lo que he sentido durante estos últimos cinco minutos.

DIANE
¡Oh, Sam! Creo que estamos a punto de dar un paso importante, ¿no crees?

SAM
Sí, claro. Tienes razón. Imagino que deberíamos... besarnos, ¿no?

Y debido a que nada de lo que sucede entre Sam y Diane es directo, todavía tendrán que pasar otras siete páginas de argumentos y discusiones antes de que finalmente se besen.

¿Cómo se cambian los personajes unos a otros?

No resulta extraño oír a un ejecutivo o a un productor preguntar: «¿El personaje cambia y se desarrolla?». Algunas de las historias más profundas muestran el impacto que un personaje puede ejercer sobre otro.

Carl Sautter afirma que «la glacial Maddie se permite ser espontánea gracias a la influencia de David. Él le da clases de cordialidad y ella, de disciplina. Maddie convierte a David en una persona menos superficial y más adulta. David, por otro lado, enseña a Maddie a gozar de sentido del humor».

En *¿Quién es el jefe?*, a Angela se le han bajado los humos como resultado de la influencia de Tony y éste confía más en sí mismo como resultado del apoyo de Angela. Según los creadores de la serie: «Tony, a principios de año, fue a la universidad. Eso nunca habría ocurrido de no haber conocido a Angela. Pensamos que Angela se ha soltado un poco y ha aprendido a echar una canita al aire. Ha aprendido a relajarse y se ha convertido en una persona más cálida».

En una serie de televisión, si los personajes se transformaran por completo, se destruiría la dinámica de la serie. Por esa razón los cambios son mínimos. Tanto en las películas como en las novelas, se pueden resolver los conflictos y completarse las transformaciones al final de la historia.

Rain Man es la historia de dos personajes que se cambian mutuamente. Como Raymond era un personaje emocionalmente limitado, la creación de los personajes suponía un reto: adivinar hasta qué punto podría producirse una transformación en este tipo de historia. La película *Rain Man* hace uso de todos los elementos de los que hemos hablado en este capítulo: atracción, conflicto, contraste y transformación. Barry Morrow explica que «una de las elecciones que tomamos fue convertirlos en hermanos. Eso hace que permanezcan unidos. Además, la relación que ambos tienen con respecto a la herencia de Raymond los vincula. Prácticamente, aparte de eso, casi cualquier otra cosa que se nos ocurra les repele. La edad, la altura, la inteligencia, la manera de caminar y de hablar, todas y cada una de las partes de su ser se mueven en direcciones opuestas. Creo que la atracción y la repulsión son las dos dinámicas que se dan en la historia y el contraste es el resultado directo de la creación de esas dinámicas. La transformación se produce porque Charlie se agota... Se había pasado seis días en el coche, unos dos días más de lo que podía soportar, y esos dos días fueron los que le hicieron humano.

»En el clímax de la película, sucede algo curioso. Raymond, en su estilo inimitable, empieza a vencer el lado desagradable de Charlie mediante algo tan simple como el lenguaje. Al principio de la película, Charlie suelta muchos tacos, pero, al verse forzado a cuidar de alguien y gracias a las sorpresas que se cruzan en su camino, se convierte en un individuo civilizado. Se deshace de gran parte de su aspereza y se transforma en una persona sensible».

EJERCICIO: Analice su relación con amigos, cónyuges y familiares. ¿De qué modo se ajustan sus relaciones a los criterios de atracción, conflicto, contraste y transformación? ¿Mantiene alguna relación con una determinada persona en la que la dinámica que se establece entre usted y esa persona es tan fuerte que podría convertirse en la base de la creación de una historia?

La creación de personajes mediante el uso de estos elementos

Podemos aplicar estos elementos —atracción, conflicto, contraste y transformación— a las relaciones amorosas, de amistad, profesionales y, en general, a cualquier tipo de relación que exista entre los personajes.

En *Cagney y Lacey* la infinidad de contrastes que existían entre los personajes daban vida a la serie. Algunos de estos contrastes brotan de los rasgos generales de los personajes:

Chris Cagney	*Mary Beth Lacey*
Soltera y sin hijos.	Casada y con hijos.
Su vida gira en torno a sus amigos.	Su vida gira en torno a su familia.
Lo primordial es su profesión.	Lo primordial es su familia / vida personal.

Otros se derivan de las diferentes actitudes de los personajes con respecto a una misma cuestión:

Está a favor de la ley y el orden.	Es más humanista y está a favor de los derechos del individuo.
Está a favor del aborto, pero ella no abortaría.	Está a favor del aborto y ha abortado una vez. Por esa razón defiende firmemente el derecho de la mujer a elegir.
Está en contra de la censura y no censuraría la pornografía.	Está en contra de la pornografía y le desagrada sentirse bombardeada por imágenes que rebajan a las mujeres.
Está en contra de las huelgas.	Nunca se atrevería a cruzar una barrera de piquetes.

Y, finalmente, hay otros contrastes que se derivan de los diferentes temperamentos y emociones de los personajes:

Las relaciones íntimas le resultan difíciles y ha elegido vivir sola.	Vive una relación íntima y afectuosa con su marido.
Se sale fácilmente de sus casillas.	Tiene mucha paciencia.
Es adicta al trabajo y bebe demasiado.	Lleva una vida equilibrada.

Fíjese, mediante la observación de esos ejemplos de conflictos y contrastes, cuántas posibilidades ofrece la historia gracias a la claridad y la fuerza de la dinámica de los personajes. Simplemente fijándose en esta lista podrá descubrir un gran potencial para crear historias sobre la interacción de los personajes al enfrentarse al bombardeo de un centro donde se practican abortos, a la pornografía, al abuso de menores y a otras muchas cosas.

Al empezar a crear a un personaje que necesita relacionarse de forma dinámica con otro personaje, se puede optar por llevar a cabo una lluvia de ideas sobre los cuatro elementos mencionados al principio de este capítulo. Esa opción funciona con cualquier tipo de historia (una novela, una obra de teatro, una película o un programa de televisión), pero puede ser especialmente importante para una serie de televisión, porque se necesita conseguir material suficiente sobre las relaciones de los personajes para crear historias nuevas semana tras semana. La lluvia de ideas también es útil para la creación de personajes secundarios, porque a menudo se produce una interacción entre estos últimos y los personajes principales.

Cuando me pidieron que impartiera un seminario dirigido al personal de creación y producción de la serie *MacGyver*, utilizamos esta técnica de lluvia de ideas. Parte de nuestro objetivo consistía en desarrollar un personaje que ya hubiera aparecido en la serie y que tuviera suficiente fuerza e interés como para demostrarnos que valía la pena desarrollar su papel. Los realizadores pensaban que este personaje añadiría una nueva dimensión al personaje de MacGyver, sobre todo porque MacGyver podía llegar a convertirse en un personaje demasiado solitario.

El personaje que analizamos fue Colton, el cazador generoso. El plan consistía en hacer que Colton contrastara con MacGyver, así como en establecer una relación de amistad entre ellos que se consolidaría tras un determinado número de episodios. El actor que representaba el papel de Colton (Richard Lawson) se unió a nosotros.

Haciendo uso de los conceptos mencionados en el presente capítulo, decidimos desglosar los contrastes y los conflictos existentes entre ambos personajes y éste fue el resultado:

MacGyver	*Colton*
Se siente a gusto en el campo.	En el campo está fuera de su elemento. Se siente a gusto en la ciudad.
Responsable.	Despreocupado e independiente.

Vive en una casa flotante.	Vive en una furgoneta (odia vivir sobre el agua porque escapa a su control y sabe nadar, pero no le gusta hacerlo).
Solitario.	Solitario por falta de confianza.
Decide y luego actúa.	Primero actúa y luego decide.
Indirecto, pacífico.	Considera que hay que abordar la situación empuñando un arma.
Introspectivo.	Locuaz y extrovertido.
Le preocupan los medios.	Sólo le preocupa el fin.
Vegetariano.	Se alimenta de comida basura.
Ecologista.	Tira papeles usados en la vía pública.
Diplomático.	Brusco.

Mientras analizábamos a los personajes, nos dimos cuenta de la importancia de comprender la historia de fondo de Colton. Parte de ella estaba inspirada en la experiencia personal de Richard y a todos los miembros del grupo les pareció bien. Colton había sido médico de la marina en Vietnam, al igual que Richard. Richard contó cómo los soldados a menudo se sentían más unidos al médico que curaba sus heridas que a ninguna otra persona en el mundo y cómo acudían a él para pedirle consejo, para compartir sus temores o simplemente para hablar. Cuando Colton salió de Vietnam, decidió que nunca más iba a depender de nadie y se convirtió en una persona aislada y solitaria.

Por otro lado, desarrollamos algunas de las ideas de nuestra lista. Decidimos que a Colton no le gustaría la casa flotante de MacGyver porque al no estar situada sobre tierra firme, se sentiría inseguro. Además, a Colton le molestaría el sentido de la responsabilidad de MacGyver y se preguntaría por qué carga con la responsabilidad de los problemas de los demás.

Colton se muestra especialmente hostil con el espantoso perro que MacGyver heredó tras la muerte de un amigo suyo. Y, aunque a Mac no le gusta demasiado el perro, le resulta simpático. La discusión sobre el perro nos indujo a estudiar la posible transformación de ambos personajes y, al analizar la influencia que dichos personajes ejercían el uno sobre el otro, añadimos cuatro puntos más a nuestra lista:

1. Mac aprende que en ocasiones es mejor seguir los instintos y los dictados del corazón en lugar de obedecer siempre a la razón.
2. Colton aprende a ser paciente, a esperar antes de disparar, y a pensarse las cosas antes de actuar.
3. Mac acepta los consejos de Colton acerca del amor y a veces esos consejos son buenos.

4. Colton aprende a confiar de nuevo en las personas. Aprende a trabajar en equipo y a aceptar que, en ocasiones, uno no puede hacer ciertas cosas sin ayuda.

Mientras trabajábamos con el personaje de Colton, empezamos a comprender mejor al personaje de MacGyver. Sus actitudes, sus vulnerabilidades y su historia de fondo se fueron aclarando a medida que las contrastrábamos con las de Colton. Por otro lado, las ideas que brotaron a raíz de nuestra sesión de lluvia de ideas sólo fueron el primer paso para el posterior desarrollo que los escritores llevarían a cabo en grupo. Sin embargo, descubrimos que el hecho de hacer hincapié en un personaje secundario servía de estímulo para nuevas ideas sobre el protagonista y sobre la relación entre ambos personajes que ayudarían a desarrollar la serie.

Cuanto más fuerte es la dinámica entre los personajes, más éxito tiene la serie y más posibilidades hay de que permanezca en antena durante muchos años.

Cómo crear un triángulo

Generalmente, dos personajes ya forman una relación pero, en ocasiones, un grupo de tres personajes, o triángulo, se convierte en el eje de la historia. Ese tipo de relaciones son dinámicas, a veces incluso estremecedoras, y generalmente cuesta mucho hacer que funcionen. Participan de muchos de los conceptos de los que hemos hablado con anterioridad, además de otros elementos determinados.

Atracción fatal y *Al filo de la noticia* giran alrededor de un grupo de tres personajes. Analizando estas dos películas, es posible conseguir una visión general de cómo trabajar con este tipo de relaciones.

En estas dos películas, las relaciones se basan en los contrastes

En *Atracción fatal*, Beth y Alex son personajes que contrastan: una es despreocupada, la otra, depresiva; una es la madre cariñosa, la otra, la amante manipuladora; una tiene familia, la otra está soltera; una es optimista acerca de su vida, la otra es pesimista y está desesperada por la dirección que está tomando su vida.

En *Al filo de la noticia*, Tom, el chico guapo y no especialmente inteligente, contrasta con Aaron, que es inteligente, pero no le resulta tan atractivo a Jane. Tom está más seguro de sí mismo, mientras que Aaron es más inseguro. Tom tiene éxito y siempre obtiene lo que desea, mientras que Aaron fracasa miserablemente cuando alcanza su efímera ambición de convertirse en presentador.

En el triángulo, la mujer solitaria o el hombre solitario se ve obligada/o a elegir

El drama de un triángulo puede provenir de la dificultad de la decisión o de las consecuencias de la misma.

En *Atracción fatal*, la primera parte se centra en las elecciones de Dan. La primera de todas es la de tener una aventura de una noche con Alex. Al final del primer acto, Dan decide no volver a verla. Las consecuencias de sus elecciones se convierten en la base del segundo y tercer acto.

En *Al filo de la noticia*, Jane se pasa toda la película intentando decidirse entre Tom y Aaron. La historia gira alrededor de la dificultad de la decisión. James Brooks explica: «Quería escribir sobre un verdadero triángulo, y para mí un verdadero triángulo no significa poner toda la carne en el asador. Generalmente, en un triángulo siempre hay por lo menos un tipo malo, un tipo imperfecto o un tipo sin atractivo, o lo que es lo mismo, una elección fácil. Sin embargo, yo tomé la determinación de no decidir al principio de la película con qué hombre acabaría quedándose ella y de dejar que la propia película dictara esa decisión. Mientras escribía, en cuanto veía que ella estaba más próxima a uno de los dos hombres, hacía que se inclinara por el otro. Nunca imaginé que al final no conseguiría hacer que se decidiera por uno de los dos, pero así es como resultaron las cosas».

El principal desafío del escritor es explorar la dificultad de la elección y el posible atractivo de las opciones. A pesar de que, en *Atracción fatal*, Dan eligió demasiado pronto a Alex, desde el primer acto quedó claro que ella era una mujer inteligente y atractiva, gozaba de más energía y parecía más divertida que Beth y obviamente también era más accesible, sexualmente hablando, que ella. En el primer acto existía la posibilidad de que Dan iniciara una relación duradera con Alex. No obstante, Dan no optó por esa posibilidad y Alex optó por luchar por el hombre que amaba.

Las elecciones no deben ser obvias ni deben inclinarse demasiado hacia uno de los extremos o, de lo contrario, el triángulo sufre. Si, además, las elecciones también son morales, se fortalece la dinámica.

En *Al filo de la noticia*, Jane siente que si escoge a Tom pondrá en juego su integridad, sobre todo cuando descubre que Tom ha manipulado una noticia. En *Atracción fatal*, por otro lado, Dan se enfrenta a diversas elecciones morales: cuándo ha de contarle la verdad a su esposa, cómo ser justo con Alex y cuáles son sus responsabilidades para con ambas mujeres.

Los triángulos son más factibles cuando las acciones y reacciones de cada uno de los personajes son fruto de su obstinación y su intencionalidad

Si un personaje se estanca y se niega a actuar o a reaccionar, el triángulo se resiente. Un triángulo sólo logra alcanzar su dinámica cuando son tres, y no dos, los personajes que hacen que la noria de la historia gire.

En *Atracción fatal*, la decisión de Dan pone en marcha la trama. Al principio da la impresión de que su intención (la de disfrutar de una aventura de una sola noche) se va a ver realizada. Sin embargo, Dan no ha contado en ningún momento con Alex y ésta, tras la primera noche, decide que quiere volver a ver a Dan. Su intención convence a Dan, pero tras la segunda noche la intención de Dan contradice la de Alex.

Ella quiere que se quede y él quiere marcharse. A primera vista parece que ha vencido la intención de Dan, pero éste no ha contado con la persistencia de Alex. La intención de ella dicta el curso de los acontecimientos en el segundo acto y teje una telaraña de la que Dan intenta liberarse. Hasta aquí, el énfasis de la relación se ha centrado en Dan y Alex, pero Beth es un personaje dimensional con ideas y reacciones propias en cuanto a estos acontecimientos. Al principio del tercer acto, cuando Beth se entera de la aventura de Dan, su intención empieza a dirigir la acción y obliga a Dan y a Alex a poner fin a su relación.

La película no habría funcionado si a alguno de estos tres personajes le hubiera faltado intencionalidad porque todos y cada uno de los tres contribuyen a desarrollar la acción.

Esta intencionalidad da lugar al conflicto

En todo dúo de personajes hay dos conflictos en potencia: la relación desde el punto de vista de cada uno de los personajes que forman el dúo. En los triángulos, sin embargo, el número de conflictos pasa de dos a seis.

En *Atracción fatal*, en diferentes etapas de la historia, Dan entra en conflicto unas veces con Alex y otras con Beth. Beth, a su vez, está en conflicto con Dan y con Alex, y Alex está en conflicto con Dan y con Beth. Desde el punto de vista de cada uno de los personajes, la naturaleza de dichos conflictos es ligeramente distinta. Alex quiere apartar a Dan de Beth. Ésta a su vez quiere conservar la estabilidad de su familia, además de su propia autoestima, la cual no le permite seguir viviendo con un hombre que la ha traicionado. Dan, por último, quiere preservar el *status quo*, cosa que ya no le resulta posible. Cada uno de estos conflictos es muy complejo y también comprensible bajo el punto de vista de cada uno de los personajes. Debido a que el escritor ha podido explorar la dinámica interna y externa de todos y cada uno de sus personajes, la historia tiene como resultado una continua serie de intereses que aumentan con cada giro que toma la acción.

Cada uno de estos conflictos revela inseguridades, imperfecciones de los personajes, decisiones erróneas y emociones desesperadas

Ninguno de los personajes es perfecto, sino que todos se dejan guiar por su propia psicología personal y por todas aquellas cuestiones pendientes de resolver en sus vidas.

En *Al filo de la noticia*, Jane siempre ha sido incapaz de saber lo que quiere. Es testaruda y obsesiva en el trabajo y demasiado lista para su propio bien. Aaron, por otro lado, sufre una crisis de identidad y no se da cuenta de que su talento no depende de su trabajo de presentador. En ocasiones es petulante, inseguro e incluso contradictorio. Finalmente, Tom ha abandonado su lucha por la integridad y es menos listo, menos consciente y menos inquieto que Jane o Aaron. James Brooks ma-

nifiesta: «Trabajé muy duro para disponer de personajes imperfectos, para convertirlo todo en realidad. Podría definir en qué fallaban los personajes y qué era lo que había que componer. Tom no está capacitado para su trabajo. No tiene sentido de la determinación y no atiende a nada más que a sí mismo; sin embargo, tiene muy buenos modales, buenos sentimientos y mucha decencia y considera que la vida debería ser divertida y que la responsabilidad empieza y termina en casa. Aaron es brillante y tiene un gran sentido de la dedicación y la integridad, pero en ocasiones actúa como un esnob intelectual y critica a los demás. Por último, Jane raya el comportamiento compulsivo, pero goza de un gran sentido de la determinación y siempre cumple las expectativas de los demás. Es tan perfecta y tan especial que se deja arrastrar por su cerebro en lugar de ser ella quien lo controle, lo que correspondería a otra de las definiciones de comportamiento compulsivo.

»Admito que pensé mucho en las imperfecciones de estos personajes, pero también admito que intento constantemente descubrir el factor que convierte a alguien en un héroe y las cualidades especiales que tendría que poseer ese alguien. Estoy seguro de que todos conocemos la debilidad y creo, también, que todos podríamos hacernos una idea de la fragilidad a partir de nosotros mismos y de nuestra imaginación, pero para llegar a entender qué tiene de heroica la humanidad se necesita algo de tiempo y de reflexión».

Las imperfecciones de los personajes son a menudo las catalizadoras de la historia. Desde luego, la decisión de Dan de vivir una aventura discreta podría considerarse una imperfección. Jane, por otra parte, tiene problemas para tomar decisiones debido a sus propias imperfecciones.

Ambos triángulos son mucho más sólidos porque los personajes que los forman son complejos, libran sus propias batallas y poseen impulsos emocionales e intenciones propios.

Con frecuencia, los defectos e imperfecciones del carácter se producen cuando al menos uno de los personajes se deja guiar por el lado oscuro o sombra de su personalidad

Dan, en *Atracción fatal*, es un hombre tradicional y felizmente casado; un buen tipo. Sin embargo, el lado oscuro de su personalidad es engañoso, reservado y lascivo. Es su lado oscuro o sombra, y no su lado de hombre felizmente casado, leal y padre de familia, el que se siente atraído por Alex. En apariencia, Alex es una mujer atractiva, dinámica, sexy y profesional. Sin embargo, su inconsciente está dominado por sentimientos de inseguridad y desesperación que la inducen a malinterpretar la reacción de Dan con respecto a ella.

Al crear un triángulo, generalmente será necesario que uno de los personajes (o quizá más de uno) se deje guiar por su lado oscuro. A pesar de que esto no es demasiado evidente en *Al filo de la noticia*, sí lo es en otra serie de historias basadas en triángulos de personajes, como *El fantasma de la ópera* y *Las amistades peligrosas*.

En *Las amistades peligrosas*, Madame de Tourvel es enormemente virtuosa, pero su lado oscuro (sensualidad y deseo) la inducen a mantener una relación con Valmont. Sorprendentemente, el lado oscuro de Valmont es, por el contrario, virtuoso; algo inusual, porque en general la sombra o lado oscuro se considera como la parte negativa de la personalidad. No obstante, la sombra significa, técnicamente, lo que su nombre indica, «en la oscuridad», y se refiere al lado reprimido de la personalidad. En el caso de Valmont podemos decir que posee una decencia innata. Sin embargo, su capacidad de amar y sentirse amado está reprimida y Madame de Tourvel posee la habilidad de despertarla. El lado consciente de su personalidad es fraudulento y manipulador, mientras que su lado consciente está repleto de amor, empatía y consideración.

El triángulo se fortalece si se le ocultan hechos o detalles a otros personajes.

Los motivos pueden ocultarse: Beth, por ejemplo, no sabe que Alex pretende robarle a su marido. También pueden ocultarse las acciones: Jane no está al corriente de que Tom adulteró la noticia. Y, cómo no, las actitudes: Beth desconoce la atracción que siente Dan hacia Alex y Jane ignora que Aaron está enamorado de ella.

Otras veces, se oculta alguna de las cualidades de la psicología del personaje que ayudan a desarrollar la historia y el personaje y que, no obstante, éste desconoce. Probablemente, Alex no es consciente del poder de su desesperación y tampoco es consciente de cómo se proyecta en Dan y cómo malinterpreta la relación que hay entre ambos. Por lo tanto, su inconsciencia complica aún más la historia.

Estas cualidades ocultas —ya sean internas o externas— cuentan con el poder de sumir al personaje en una crisis.

Uno de los momentos importantes en este tipo de historias es la *revelación*, instante en el que se descubre lo que permanecía oculto. Cuando Beth se entera de lo de Alex, sus acciones provocan una crisis matrimonial. Cuando Jane se percata de la falta de honradez de Tom, el descubrimiento hace que la relación que se estaba desarrollando entre ellos se sumerja en una crisis.

Resolver triángulos de personajes es un proceso análogo a hacer juegos malabares con objetos e intentar que no se te caiga ninguno. El malabarista es el escritor porque ha de resolver y descifrar muchas cuestiones para sacar a flote la historia. Algunos de los problemas de guión más espinosos a los que me he enfrentado implicaban la creación de un triángulo de personajes. Sin embargo, a pesar de la complejidad de los triángulos, algunas de las relaciones más intensas entre personajes han sido fruto de este complicado tipo de relación.

Caso práctico: *Cheers*

Cheers es un ejemplo de una serie sometida a diversas discusiones sobre la dinámica de sus personajes porque ha experimentado numerosos cambios a lo largo de su existencia. *Cheers* se estrenó durante el otoño de 1982 y, durante la tempora-

da 1984-1985, Nicholas Colasanto, uno de los actores principales, que interpretaba el papel de Coach, falleció. Los creadores de la serie tuvieron que decidir cuál era el personaje más adecuado para reemplazarle, pues el nuevo personaje debía conservar la misma dinámica. En 1987, Shelley Long, que había interpretado el papel de Diane, abandonó la serie. En este caso, los creadores también se vieron obligados a decidir cómo reemplazarla para crear una nueva dinámica del personaje en la serie.

James Burrows, uno de los creadores (junto con Glen y Les Charles) y director de diversos episodios, explica el proceso: «Queríamos crear una serie ambientada en un bar y una relación del tipo Tracy-Hepburn. Nos gustaba el contraste de aquella relación: *Miss Uptown* y *Mister Downtown*.[3] La pragmática y el idealista. El hombre que dice que algo no puede hacerse y la mujer que dice que sí se puede. Se trata de un tipo de contraste que todo el mundo conoce y que contribuye a crear grandes matrimonios. La idea original partía de una chica que era propietaria de un bar y un chico que trabajaba para ella. Pero una vez se terminó de escribir el guión, a los escritores se les ocurrió la idea de crear a una estudiante de universidad que va a parar a un bar propiedad de un *pitcher* retirado.

»Mientras íbamos caracterizando a los personajes, convertimos a Sam en un ex alcohólico y a Diane le adjudicamos un padre fallecido y un gato que había muerto al año de tenerlo. Además, conseguimos otorgar una nueva dinámica a sus personajes uniéndolos y separándolos.

»Al crear estos personajes nos enfrentamos al desafío de lograr que Diane continuara siendo, además de simpática, la flor y nata y que Sam fuera el *pitcher*, pero sin hacer que resultara demasiado estúpido.

»También decidimos convertir la serie en una comedia de enredo que fuera evolucionando y en la que los personajes irían experimentando cambios. A todos los críticos no les pareció bien la idea porque la mayoría de comedias de enredo no evolucionan, pero a nosotros nos gustó la idea y nos pareció que definía mejor a nuestros personajes y nos proporcionaba más material para explorar.

»En resumidas cuentas, eso fue lo que intentamos hacer y, una vez escrito el guión, fue fantástico y además tuvimos la suerte de encontrar a dos actores para representar el papel de los protagonistas entre los cuales había una química extraordinaria. El casting depende mucho de la suerte. Aquellos dos actores aparecieron y lograron que los dos protagonistas de la serie cobraran vida y, a partir de ese momento, los personajes fueron más importantes que el bar.

»También intentamos crear relaciones sólidas entre los personajes secundarios. Siempre tuvimos la impresión de que a Carla siempre le había gustado Sam y nos pareció que estaba de punta con Diane porque Sam la prefería a ella. Carla criticaba continuamente a Diane, pero al final acababa dando lástima, así que se libraba de resultar hostil. Con el paso de los años, esa dinámica evolucionó y el resultado fue increíble. Creo que inconscientemente Carla se dio cuenta de que Diane era más lista que ella, y de hecho puede que Diane fuera más lista que Carla a nivel intelectual,

3. La señorita de la parte alta de la ciudad y el señor del centro de la ciudad. *(Nota de la t.)*

pero Carla tenía más tablas. Diane estaba contenta con su vida y Carla no lo estaba. Carla tenía hijos a su cargo, mientras que Diane era libre.

»El conflicto entre personajes es el factor que acciona esta comedia de enredo. Al principio era la química que había entre Sam y Diane la que accionaba la historia y el modo en que reaccionaba Carla frente a Sam, la reacción de todos los personajes frente a Cliff y la fanfarronería de éste. Con este tipo de personajes podíamos crear historias sencillas como, por ejemplo, cuando Diane le pide dinero prestado a Sam y antes de devolvérselo se lo gasta en comprarse ropa y él reacciona preguntándose: ¿por qué no puede devolverme el dinero?

»Cuando Shelley abandona la serie, volvemos a la idea original en la que la mujer es la propietaria del bar. No obstante, todo el mundo quiere a Sam, así que él es la puerta de entrada a la serie. Si le perdiéramos no podríamos continuar. El bar es de Sam y los espectadores se sienten cómodos con él. Pero con la llegada de Kirstie (que interpreta el papel de Rebecca), logramos que todos los personajes vuelvan a ser importantes y el resultado es una serie que se basa más en el conjunto.

»Cuando empezamos a crear a Rebecca, nuestra idea era crear a una completa arpía. Habíamos decidido que no debía ser un personaje cómico porque no creíamos poder encontrar a alguien que fuera más divertido que Shelley. También decidimos que no sería rubia y tampoco camarera. Kirstie fue la primera actriz que hizo la prueba y Jeff Greenberg, nuestro director de casting, enseguida vino y nos dijo: "Ya tengo la mujer que buscáis". Entonces Kirstie nos hizo una lectura y descubrimos una cualidad vulnerable que ninguno de nosotros había visto en el papel. Recuerdo que, tras su lectura, Teddy enseguida dijo que la quería a ella. Los demás pensamos en ello y, aunque nos dimos cuenta de que era una manera diferente de enfocar al personaje, consideramos que podía ser una buena manera de hacerlo.

»Kirstie añadió a la descripción de nuestro personaje las características propias de una mujer neurótica, de una cabeza de chorlito, y lo cierto es que funcionó y la serie cobró una nueva vida.

»Cuando nos percatamos de la dirección que estaba tomando el personaje de Rebecca, empezamos a crear la historia de fondo y a partir de ahí descubrimos que había ido a la Universidad de Connecticut, que tenía un apodo y que había fracasado en todos sus empleos anteriores.

»Con la entrada de este nuevo personaje, había que crear una nueva dinámica entre Rebecca y Sam. Pensamos que resultaría divertido que ella no se sintiera atraída por Sam y que él pensara que no podía ser cierto. Naturalmente, Sam debía reaccionar con ella igual que lo haría con cualquier otra mujer: "Podría tenerla cuando quisiera". Con respecto a eso no hemos progresado tanto como con Sam y Diane porque los personajes no han avanzado demasiado durante estos últimos dos años, pero sí se han hecho amigos.

»Rebecca también estableció una nueva dinámica con otros personajes. Rebecca y Norm gozan de una buena relación y se preocupan el uno por el otro. En uno de los episodios consideramos que Rebecca necesitaba hablar de sí misma. Si para ello hubiéramos convertido a Sam en su interlocutor, éste habría pretendido acostarse con ella, así que pensamos que sería interesante que fuera Norm quien habla-

ra con ella. Norm no tiene segundas intenciones y es una persona que sabe escuchar. De este modo lograríamos obtener más información sobre la vida de Rebecca.

»Carla sufre un poco porque Rebecca es su jefa y no puede meterse con ella, por lo que su relación no es tan dinámica como lo había sido la de Carla y Diane. No obstante, le dimos un marido a Carla para que pudiera desquitarse.

»También tuvimos que sustituir a Nick Colasanto porque falleció a finales del tercer año. Como estuvo enfermo durante todo un año, tuvimos tiempo de planear lo que debíamos hacer. Necesitábamos un camarero y no nos quedaba otra opción. No queríamos que fuera viejo, sino joven. Los índices de audiencia juvenil de *Enredos de familia* eran más altos que los nuestros, así que debíamos darle un toque más juvenil para captar su atención. Debíamos buscar a alguien que fuera torpe, porque Nick ya se ocupaba de los chistes tontos. En una comedia siempre resulta útil contar con alguien que no tenga demasiadas luces porque puedes utilizarle para que le vaya explicando el argumento a los espectadores mediante chistes tontos. Es una buena estratagema a la hora de escribir. Así que al final decidimos inclinarnos por un muchacho de granja. Woody no se ajustaba a la concepción que teníamos del personaje. Nosotros habíamos pensado en un chico delgado con los dientes muy grandes y Woody resultaba ser una especie de chico de granja ficticio e histérico, pero no había duda alguna de que era el mejor.

»Woody y Coach son muy similares porque ambos gastan el mismo tipo de bromas. Woody es lo más parecido a un hijo y con él se pierde la "figura paternal" que Nick representaba, pero hay que reconocer que con Woody se pierde poco más que eso.

»Lo cierto es que hemos introducido numerosos cambios y revisiones en la serie, ¡y es casi un milagro que esos cambios hayan funcionado!».

Aplicación

Los conceptos que hemos visto en este capítulo pueden funcionar con cualquier tipo de relación. Tanto si la relación se establece entre personajes principales como entre personajes secundarios, la creación de una dinámica más fuerte en las relaciones puede dar vida y emoción a su historia. Mientras piensa en sus propios personajes, pregúntese lo siguiente:

- ¿Hay conflicto entre mis personajes? ¿Ese conflicto se expresa a través de la acción, de las actitudes y los valores?
- ¿He contrastado a mis personajes para que haya diferencias entre ellos?
- ¿Gozan mis personajes del potencial de transformarse unos a otros? ¿Entenderá el público o lector por qué dos de mis personajes han de estar juntos? ¿Es evidente la atracción que hay entre ellos? ¿Es evidente, además, la influencia que ejercen el uno sobre el otro?

Resumen

Todo drama se basa fundamentalmente en una relación. Rara vez trata sobre personas aisladas, sino que en general hace hincapié en personas que interactúan con otras personas, que ejercen su influencia unas sobre otras y que experimentan cambios como resultado de esa interacción.

Si se carece de relaciones dinámicas, los personajes pueden llegar a ser planos y resultar poco interesantes. Los conflictos y los contrastes aportan drama a las relaciones entre personajes y demuestran que éstas pueden ser tan irresistibles y tan memorables como cualquier personaje individual.

6. La incorporación de personajes secundarios

La incorporación de personajes secundarios a una historia amplía su paleta de colores. Igual que los pintores no cesan de añadir detalles para acabar de pulir sus cuadros, los escritores incorporan personajes secundarios para añadir profundidad, color y textura a la historia.

Muchos de los principios que se aplican a los personajes principales también se pueden aplicar a los personajes secundarios. Por otro lado, los personajes en general no sólo han de ser coherentes y poseer valores, actitudes y emociones, sino que muchas veces también han de ser paradójicos.

No obstante, entre los personajes principales y los secundarios hay diferencias importantes. Imagínese un cuadro de una boda. En él, los dos personajes principales, el novio y la novia, están perfectamente perfilados. Además, se ven otras muchas figuras, la mayoría de las cuales, en cierto modo, no son fáciles de diferenciar. Sin embargo, entre todas esas figuras hay algunas muy pronunciadas y dibujadas con muchísima claridad: en primer plano se ve, por ejemplo, a una chica joven vestida de rojo jugando con un gatito que se ha introducido en la escena; también podemos apreciar al sacerdote, con pinta de presumido, totalmente al descubierto mientras permanece de pie en los escalones más altos de la iglesia; y a la madre de la novia, con un vestido de encaje amarillo, que revolotea sin parar alrededor de su hija y llora de alegría.

En este cuadro, los personajes secundarios son tan memorables como los principales y, a pesar de que hay algunos que no se distinguen (invitados en calidad de extras), hay otros que acaban de perfilar la historia y que representan de forma detallada la idea de amor y matrimonio.

En diversas ocasiones, los personajes secundarios se han apropiado de la historia y han adquirido más importancia de la que el escritor en un principio pretendía darles. Esto, a veces, mejora la historia. Por otro lado, en televisión, el personaje secundario se convierte muchas veces en el personaje favorito de los espectadores, tal y como sucede en *Happy Days* y *Enredos de familia* cuando Fonz y Alex empiezan a destacar.

James Burrows asegura que «Si dispones de un buen personaje secundario, haces uso de él hasta que las ranas crían pelos. No huyes de él. Frasier, el novio de Diane, al principio sólo era una de las estratagemas que utilizamos durante el tercer año de la serie para que Diane volviera al bar y, sin embargo, se convirtió en un personaje fascinante y continuamos haciendo uso de él».

Dale Wasserman coincide con Burrows. «A veces los personajes secundarios son mucho más interesantes que los personajes principales porque éstos cargan con la responsabilidad de hacer que la serie evolucione. Los personajes secundarios, sin embargo, no han de soportar esa carga y, en consecuencia, pueden resultar más vivos.»

No obstante, esta toma del poder puede llegar a ser peligrosa. Si los personajes secundarios no tienen claro cuál es su sitio, la historia podría desequilibrarse. Veamos cuál es el proceso de creación de personajes secundarios para poder entender cuál es ese sitio al que nos referimos. Dicho proceso incluye:

- Decidir cuál será la función del personaje.
- Crear un personaje que contraste con los demás personajes para desempeñar esa función.
- Añadir detalles que caractericen al personaje.

La función

Para empezar, formúlese las siguientes preguntas: ¿qué personaje resulta necesario, además de mi personaje principal, para narrar esta historia? ¿Qué otros personajes necesita tener mi protagonista a su alrededor?

Aclarando estas cuestiones, se evitará añadir personajes a la historia de forma arbitraria y empezará a entender qué personajes necesita y cuáles no. El objetivo es hallar el equilibrio entre los personajes principales y los secundarios y aprender a no complicar la historia sobrecargándola de personajes.

Un personaje secundario puede desempeñar diversas funciones en una historia, entre ellas ayudar a definir el papel del protagonista, transmitir el tema principal de la historia y contribuir al desarrollo de la misma.

El personaje secundario ayuda a definir el papel y la importancia del personaje principal

Si los personajes están definidos según su papel o su trabajo (madre, presidente de una corporación o cajero en un restaurante, por ejemplo), usted necesitará crear otros personajes que giren alrededor de ellos y que ayuden a precisar su papel.

Las madres necesitan estar rodeadas de niños que demuestren que realmente son madres. Los presidentes de una corporación cuentan con vicepresidentes, secretarias, chóferes y guardaespaldas. Los cajeros de un restaurante están rodeados de camareros, encargados, cocineros, ayudantes de camarero y clientes. La cantidad de personajes de este tipo que utilice y cuánto hincapié haga en ellos dependerá de las necesidades de la historia. No obstante, la posición de su protagonista no quedará clara sin la presencia de algunos de ellos.

Cuando se creó *Midnight Caller*, a los escritores les quedaba muy claro que Jack Killian necesitaría a otros personajes a su alrededor para poder realizar su trabajo. Richard DiLello, creador de la serie, lo explica: «Creamos tres personajes secundarios. Jack necesitaba un ingeniero, una especie de operador que atendiera las llamadas, y ese personaje fue Billy Po. Además, quedaba claro que en el departamento de policía tenía que haber algún topo que ayudara a resolver las historias de tipo criminal. ¿Qué personaje podía resultar más natural que el ex comandante jefe de Jack, el lugarteniente Zymak? Devon, por último, era la productora, el ángel de la salvación. Ella tenía que ser una persona brillante, atractiva e inteligente, una persona tan fuerte como él».

Fíjese cómo, en esta escena, tanto Devon, la productora, como Po, el ingeniero, desempeñan sus respectivas funciones y respaldan al personaje principal.

Killian está examinando su copia. Levanta la cabeza y mira a Billy Po, que está en la sala de control. Billy enciende el ordenador. Jack coge su copia y la tira a la papelera.

DEVON
¿Qué haces?

KILLIAN
No puedo leer esta basura.

DEVON
¿Qué quieres decir con que no puedes leerla?

KILLIAN
Déjame que use la imaginación...

DEVON
No. Lo siento, pero lo escribí para ti.

KILLIAN
¿De verdad quieres perder el tiempo discutiendo sobre esto justo ahora?

Killian asiente con la cabeza a la señal de EN EL AIRE a la vez que se enciende. Devon respira hondo, con resignación, y se acerca al micrófono.

DEVON
Son las doce de la noche y os habla Devon King de Radio KJCM, en el 98.3 FM de vuestro dial... Esta noche, en KJCM, nos complace anunciar el nacimiento de *Llamadas a medianoche*, un programa que os pondrá al volante... El policía Jack Killian acaba de quitarse el uniforme y vestirse de paisano. Él atenderá vuestras llamadas y responderá a preguntas sobre la labor y los procedimientos del cuerpo de policía... Sin embargo, debéis tener en cuenta que las opiniones de Jack Killian no están avaladas por el departamento de policía de San Francisco...

DEVON
... y no reflejan necesariamente las opiniones y principios de la dirección de KJCM.

PO
KJCM. *Llamadas a medianoche*. Muchas gracias por su llamada. Por favor, diga su nombre y el lugar desde donde llama.

DEVON
Así que, sin más dilaciones, os presentamos a Jack Killian.

KILLIAN
¡El ave nocturna!

Devon le lanza una mirada a Jack, pero continúa sin perder un instante.

DEVON
Nuestro invitado de hoy en *Llamadas a medianoche*.

(Más tarde) ... La luz de EN EL AIRE se apaga. Devon se vuelve hacia Jack.

DEVON
¿El ave nocturna?

KILLIAN
Sí. ¿Te gusta?

DEVON
No especialmente.

Los personajes secundarios ayudan a transmitir el tema principal de la historia

La mayoría de escritores quieren comunicar algo importante y significativo a través de su historia y de sus personajes. Los personajes secundarios ofrecen la oportunidad de expresar el tema principal de la historia sin que ésta resulte excesivamente locuaz o pedante.

Para hacerlo, el escritor ha de decidir cuál será el tema principal de la historia. Hay infinidad de opciones: identidad, integridad, comunidad, tiranía, fama, amor o cualquier otro tema. Una vez decidido el tema, los personajes pueden empezar a transmitirlo.

Gente corriente es una historia que trata de la búsqueda de la identidad y del significado de las cosas. Judith Guest cuenta que: «Mientras que Conrad y Calvin son capaces de transformarse debido a los desafíos provocados por la tragedia de sus vidas, hay otros personajes que continúan viviendo una existencia superficial. Estos personajes son la representación de una "vida sin examinar". Por lo tanto, todos los personajes representan, hasta cierto punto, las dos caras del tema principal de la historia. Tanto el psiquiatra Burger como Calvin, Conrad, Jeanine y Carole desarrollan la idea de una "vida sometida a examen", o lo que es lo mismo, son una muestra del tipo de personas que viven la vida a un nivel mucho más profundo. Stillman, Ray y Beth representan a las personas que viven la vida de forma superficial y que se muestran reticentes (o quizá incapaces) a transformarse».

Alguien voló sobre el nido del cuco explora la relación entre rebeldía y autoridad. Entre los temas relacionados se incluye la represión, la tiranía y el poder.

Los personajes secundarios de esta obra transmiten la sensación de temor, el deseo de seguridad, la represión y el anhelo de ser fuertes. Fíjese a continuación en las declaraciones de tres de los personajes secundarios que ayudan a desarrollar esos temas.

El doctor Spivey es uno de los personajes que imponen normas represivas, pero también es un juguete dominado por la tiranía de la enfermera Ratched.

> DOCTOR SPIVEY
>
> Co-mu-ni-dad te-ra-péu-ti-ca. Eso significa que este pabellón es una sociedad en miniatura y, puesto que la sociedad es la que decide quién está cuerdo y quién no, debéis estar a la altura. Nuestro objetivo es conseguir un pabellón absolutamente democrático, gobernado por los pacientes, y trabajar para devolveros al mundo exterior. Lo más importante es lograr que en vuestro interior no quede nada que os envenene. Hablad. Discutid. Confesad. Si oís a otro paciente decir algo significativo, apuntadlo en el diario de anotaciones para que todos puedan leerlo. ¿Sabéis cómo se llama este procedimiento?
>
> MCMURPHY
>
> Chivarse.

El paciente Harding es consciente de su debilidad, pero no puede hacer nada al respecto.

> HARDING
>
> El mundo es de los fuertes, amigo. El conejo es consciente de la fuerza del lobo y por eso cava agujeros y se esconde cuando siente la presencia del lobo. No le desafía nunca. Señor McMurphy... amigo mío... no soy un gallina, sino un conejo. Todos los que estamos aquí somos conejos saltando de un lado a otro en nuestro mundo de Walt

Disney. Billy, salta un poco para el señor McMurphy. Cheswick, muéstrale lo peludo que eres. Ah, son vergonzosos. ¿No son un encanto?

El indio de la zona del río Columbia, Chief Bromden, es muy consciente de la represión, pero no se considera lo suficientemente «fuerte» como para luchar contra ella.

CHIEF BROMDEN

No puedo ayudarte, Billy. Ninguno de nosotros puede hacerlo. En cuanto un hombre intenta ayudar a alguien se pone al descubierto. Eso es lo que McMurphy no entiende. No entiende que queramos mantenernos a salvo. Por eso nadie se queja de la niebla. Por muy mala que sea, puedes esconderte tras ella y sentirte a salvo.[1]

Cada uno de estos personajes es un ejemplo de un aspecto diferente de la represión. El doctor Spivey es el portavoz de la autoridad y toma parte en la represión de las reacciones de los demás porque siempre está dispuesto a denunciarles. Harding y Bromden representan la falta de voluntad para luchar contra la represión y el deseo de sentirse a salvo.

Los personajes secundarios pueden llegar a convertirse en figuras catalizadoras porque transmiten el tipo de información que logra que la historia avance

En *Único testigo*, Samuel le proporciona a John Book la información que necesita para llevar a cabo su trabajo.

BOOK

Samuel, quiero que me cuentes todo lo que viste cuando estabas en los lavabos.

SAMUEL

Le vi.

BOOK

¿A quién viste?

SAMUEL

Al hombre que le mató.

BOOK

¿Qué aspecto tenía ese hombre que viste?

SAMUEL

Pues era como él.

(Samuel señala a Carter, compañero de John)

1. Dale Wasserman, *One Flew Over the Cuckoo's Nest*. Nueva York, Samuel French, 1970, págs. 22, 27 y 38.

BOOK
¿Era un hombre de piel negra?

SAMUEL
Sí, pero no era gurriato.

BOOK
¿Gurriato? ¿Qué significa?

RAQUEL
En el campo, a los cochinillos más pequeñitos, cuando nacen, los llamamos gurriatos, chiquitos.

Los personajes secundarios añaden color y textura

La creación de un determinado tipo de personaje para que desempeñe una función concreta en una historia no es una decisión arbitraria. Una vez sepa cuál es el personaje necesario, el siguiente paso será decidir cuáles serán los colores y las texturas que acabarán de precisar el diseño de su historia. Para ello, tendrá a su alcance una gran variedad de posibles elecciones.

Contrastar a sus personajes le ayudará a definir sus trazos

Al igual que es posible establecer contrastes entre un personaje secundario y un personaje principal, también lo es contrastar dos o más personajes secundarios. Los contrastes entre diferentes personajes pueden ser físicos —blanco y negro, gordo y delgado, rápido y lento— o de actitud —cínico y optimista, inocente y sofisticado, hostil y despreocupado, pasional y frío.

El contraste entre personajes es especialmente importante en las series. Bill Finkel, escritor y realizador de *La ley de Los Angeles*, nos habla de la gran variedad de contrastes que existen entre los personajes de la serie. A pesar de que a algunos de ellos se los considera más bien personajes principales en vez de secundarios, Bill afirma que no sabría cómo realizar una distinción significativa entre personajes principales y secundarios y por esa razón ha decidido hablar también de ellos.

«En primer lugar, hay contrastes en su actitud con respecto al trabajo. Brackman es directivo y se centra fundamentalmente en el bienestar financiero de la compañía, mientras que Kuzak obra más bien según sus inclinaciones ideológicas y está más interesado en que los asuntos a tratar sean mucho más activos, morales y políticos. Becker es extremadamente materialista y egoísta y está más interesado en su propio engrandecimiento que ningún otro miembro de la empresa. Markowitz muestra en cierto modo una mentalidad enfocada hacia el resultado final debido a su profesión

de contable y de asesor fiscal. Kelsey, por último, posee una gran conciencia social así como instintos feministas.

»También existen contrastes entre el origen étnico y la clase social. Victor Cifuentes es un hispano que vive en la parte este de Los Ángeles y su éxito relativo en el ámbito legal anglosajón del centro de Los Ángeles le ha causado algunos problemas. Victor es un hombre soltero y atractivo, con una gran conciencia social e ideas básicamente progresistas. Markowitz, sin embargo, es un judío de clase media-alta, más viejo que Cifuentes, casado y a punto de formar una familia a sus cuarenta y tantos años de edad. Además, es exigente, controlador, meticuloso y casi abrumador debido a su habilidad para hacerse cargo de una situación y exponer las diferentes opciones y alternativas.

»McKenzie es un socio mayoritario, probablemente de unos sesenta años de edad, que está en una etapa de su vida en la que una serie de cosas adquieren importancia. Debido a su cargo tiene mucho poder en la empresa.

»Jonathan Rollins es un hombre negro de clase media, cosa que le diferencia de otros negros nacidos en Compton. Roxanne, la secretaria, anhela hallar algún tipo de seguridad y una persona con la que mantener una relación significativa. Su sueldo es muy inferior al de los abogados de la empresa y, por lo tanto, su situación económica y social también es diferente a la de ellos.

»Hay contrastes entre personas casadas y solteras: Rollins y Cifuentes están solteros; Kelsey y Markowitz están casados; Abby y Brackman están divorciados; Abby es madre soltera; y Kelsey y Markowitz están a punto de formar una familia.

»Y contrastes de valores, como por ejemplo la conciencia social frente al materialismo. Kuzak está especializado en el sistema de justicia criminal. Kuzak y Cifuentes representarían a un violador culpable de los cargos que se le imputan, mientras que Becker, abogado matrimonialista, no tendría el menor interés en representar a un tipo como ése.

»Finalmente, también existen contrastes en el estilo. Dentro de este tipo de contrastes podría incluirse la vestimenta (Becker siempre va a la moda), el tipo de coches que conducen (Grace Van Owen conduce un BMW antiguo), el tipo de casas en las que viven y el tipo de muebles que han elegido para su casa o para la oficina. Cifuentes ha colgado pósters de Diego Rivera en su despacho, mientras que Becker lo ha llenado de muebles modernos y fríos y Kelsey ha decorado el suyo con muebles cómodos de estilo sureño en lugar de inclinarse por un estilo más informal.»

También se puede caracterizar a los personajes secundarios mediante contrastes.

En la película *Juegos de guerra*, de Lawrence Lasker y Walter Parkes, hay dos personajes secundarios que transmiten información a David, el personaje principal, sobre cómo acceder de forma pirata a un ordenador. Estos personajes podrían haber resultado insulsos y planos. Sin embargo, se han añadido pequeños detalles de contraste y ritmo para crear una escena interesante.

A Malvin se le describe como una persona «delgada, exagerada y que se comporta como un adolescente», mientras que a Jim se le describe como un individuo

«obeso, desaliñado y de expresión ligeramente arrogante». El nerviosismo de Malvin contrasta con la premeditación de Jim.

DAVID
Quiero que veas una cosa.

MALVIN
¿Qué es esto?... ¿De dónde lo has sacado?

DAVID
Estaba intentando introducirme de forma pirata en Protovisión... Quería conseguir los programas de sus nuevos juegos.

Jim se dispone a coger la copia impresa.

MALVIN
Espera... no he acabado de leerlo.

Jim se lo arrebata de todas formas y le echa un vistazo, mirando de reojo a través de los gruesos y sucios cristales de sus gafas.

JIM
Guerra termonuclear mundial... Esto no ha salido de Protovisión.

MALVIN
Ya sé que no... Pregúntale a David de dónde lo ha sacado.

DAVID
Ya te lo he dicho.

MALVIN
Debe de ser algo militar. Sí, claro que es militar. Probablemente es un asunto clasificado.

DAVID
Si Protovisión fuera militar, ¿por qué iba a crear juegos como el blackjack o las damas?

JIM
Quizá porque esos juegos son una introducción a la estrategia básica.

Jennifer mira de forma curiosa a este extraño grupo.

MALVIN
¿Quién es?

DAVID
Ha venido conmigo.

MALVIN
Pues no sé por qué está de pie justo ahí... Está justo al lado de la unidad de grabación... no dejes que la toque. Esa unidad me está causando muchos problemas.

JIM
Si de verdad quieres entrar, descubre todo lo que puedas sobre el tipo que diseñó el sistema...

DAVID
¡Venga ya! ¿Y cómo piensas que voy a averiguar quién es el tipo que lo ha diseñado?

Jim se pone a considerar el problema, pero Malvin, impaciente, interrumpe sus pensamientos.

MALVIN
Hay que ver lo estúpidos que sois. No puedo creerlo. Apuesto a que sé cómo hacerlo. Estoy seguro de que lo resolvería.

DAVID
¿Sí, Malvin? ¿Y cómo lo harías?

MALVIN
Escogiendo el primer juego de la lista, bobos. Entraré utilizando el nombre de Falken's Maze.

A pesar de que la escena es corta y de que Malvin y Jim ya no vuelven a aparecer, fíjese en lo bien diferenciados que están. La escena en sí es una escena como otra cualquiera y simplemente está diseñada para difundir una información determinada que permite que la historia continúe. Son los personajes los que proporcionan interés y los que logran que una escena previsible resulte intrigante e indispensable.

EJERCICIO: Piense cómo contrastaría a dos abogados, dos policías, dos trapecistas, dos carpinteros y dos mellizos.

En ocasiones se pretende que los personajes sean parecidos

En este caso, en lugar de utilizar colores y texturas que contrasten, se utilizan los mismos matices para definir a los personajes. Por ejemplo, en *Lo que el viento se llevó*, los pretendientes de Scarlett no presentan diferencias, por lo que Rhett Butler contrasta con ellos.

Los canallas y los guardaespaldas a menudo son similares, al igual que lo son los bailarines de un grupo de baile, los soldados o los oficinistas, siempre que se trate de personajes de segundo plano y que usted haya decidido no llamar la atención sobre ellos.

A veces se desarrolla, e incluso se exagera, una de las características del personaje, hasta el punto de que esa característica lo define por completo

Esto es algo que suele hacerse en el caso de los personajes de cómics. En *Un pez llamado Wanda*, se presenta a Wendy, la mujer de Archie, como una persona que experimenta grandes frustraciones. Todo le va mal: se le pincha una rueda del coche, su hija Portia tiene acné, su vajilla está agrietada, tiene problemas con una partida de bridge y no le quedan cubitos de hielo para la bebida. La vida de Wendy no transcurre de forma tranquila, sino que en realidad es una especie de embrollo continuo.

Se puede exagerar, por ejemplo, una característica física. En *Platoon*, se define a Barnes (Tom Berenger) mediante su cicatriz, la cual denota una profusión de experiencias negativas. El temperamento de este personaje connota dureza, resarcimiento y una distorsión o corrupción de su alma.

De vez en cuando, para definir a los personajes secundarios se utilizan los contrastes y las paradojas inherentes a su personalidad

Esta forma de definir a los personajes puede añadir un toque memorable que les proporcionará una dimensión adicional.

En la película de James Bond *007: Alta tensión*, al villano, un hombre robusto interpretado por Joe Don Baker, le encantaba ver cómo el niño jugaba a los soldaditos. Este detalle lo apartaba de la típica concepción del malo de la película. Al capitán de *Loca academia de policía* le fascinan los peces de colores. En *Aterriza como puedas*, nos encontramos con una mujer de clase media que habla en argot y con una monja que intenta hacer entrar en razón a puñetazos a una mujer asustada.

Esos toques, a pesar de estar muy difuminados, añaden humor y dimensionalidad a los personajes, quienes pueden llegar a convertirse, durante breves instantes, en el núcleo de la historia.

Sin embargo, al crear estos trucos característicos de los personajes se corre un cierto peligro. Todos hemos observado alguna vez a personajes con cojera, con un tic facial o con algún tipo de cicatriz: detalles que se añadieron a los personajes en un intento de hacerlos más interesantes y que, en realidad, no ayudan a desarrollar a los personajes ni a redondear la historia. En lugar de proporcionar información nueva, resultan confusos y restrictivos y acaban por convertir al personaje en una caricatura.

Los trucos característicos funcionan mejor cuando provocan un efecto determinado en la historia y cuando hay alguna razón apremiante que nos obliga a utilizarlos. En *Un pez llamado Wanda*, por ejemplo, Otto lee a Nietzsche para demostrar que no es estúpido. En *Aterriza como puedas*, el carácter peligroso de la situación provoca confusión y pánico y tanto la mujer que habla en argot como la monja que da puñetazos están ahí para solucionar el problema.

Alguna que otra vez, el color o el origen del personaje da lugar a un personaje-tipo

Los personajes tipo no siempre han de responder a un estereotipo y, aunque lo que los caracteriza no es su función, su género o su origen étnico (como en el caso de la «secretaria tonta» o el «negro insolente»), son sus acciones las que los definen, y están caracterizados de una forma tan general que el público los reconoce inmediatamente.

A lo largo de toda la historia del género novelístico, los escritores han contado con personajes tipo. En las obras de teatro romanas, entre los personajes tipo se contaban el «soldado braggadocio», el sabio pedante, el parásito, el padre insensato, la arpía, el petimetre, el esclavo astuto, el mozo intrigante, el bufón, el estafador y el palurdo. En obras pertenecientes a etapas posteriores, hemos visto a la doncella intrigante, al muchacho encendido de amor y al loco. Por último, el melodrama llevó al personaje tipo a límites insospechados, ofreciéndonos figuras tan acartonadas como el villano que se atusa el bigote, el héroe apuesto y la criatura joven y hermosa.

En todos estos casos, la característica que define a los personajes —loco, pedante, etc.— no implica que «todos los padres sean unos insensatos» o que «todos los sabios sean pedantes», sino que dentro de la amplia clasificación de padres y sabios, una parte es insensata y pedante. Mientras que los personajes tipo pueden ser un elemento importante en la mayoría de historias, los estereotipos no hacen más que limitarlas. (El tema de los estereotipos se analizará de forma más exhaustiva en el capítulo 9.)

En ocasiones es importante hacer uso de un personaje tipo. «Cuando creas personajes secundarios para una serie de televisión», afirma James Burrows, «intentas que la cualidad principal que define al personaje sea evidente en el actor que interprete a dicho personaje. Si tu personaje es un bravucón, intentas asignar el papel a un actor que también lo sea. Pero si le das el papel a un actor bravucón que no aparenta serlo, a los espectadores les llevará demasiado tiempo identificar a ese personaje, mientras que si le asignas el papel a un personaje bravucón al que todo el mundo pueda identificar, podrás dedicarte a hacer que destaque de los demás personajes y a convertirlo en un personaje gracioso.»

Los personajes tipo pueden caracterizarse a grandes rasgos o cuidando los detalles. Tartuffo (de la obra de teatro de Molière) es un personaje tipo, un hipocondríaco; Polonius, en *Hamlet*, es un padre chocho. Sin embargo, hay otros muchos detalles que definen a ambos personajes.

Cuando Constantin Stanislavski, director y profesor de interpretación, trabajaba con actores, los animaba a pormenorizar sus representaciones. Su descripción del proceso puede resultar útil para todos aquellos escritores que deseen crear personajes tipo.

«En escena es posible representar a un personaje en términos generales. Por ejemplo, un soldado profesional por regla general permanece ceremoniosamente erguido, marcha de un lado a otro en lugar de caminar como una persona normal, da taconazos para hacer sonar las espuelas, habla en tono alto y dando voces por cos-

tumbre... No obstante, esto es simplificar demasiado... y es suficiente para un retrato, pero no para un personaje... Ese tipo de personajes son tradicionales, inanimados y, en definitiva, representaciones estereotipadas... no son personas vivas, sino figuras sometidas a un ritual. Algunos actores, cuyos poderes de observación son más perspicaces, poseen la capacidad de realizar subdivisiones en las categorías generales de figuras de reserva. Son capaces de realizar distinciones entre militares, entre un miembro de un regimiento ordinario y un miembro de un regimiento de la guardia, entre infantería y caballería, y conocen a soldados, oficiales y generales... Otros actores poseen un sentido de la observación mucho más elevado y, gracias a ello, nos encontramos frente a un soldado con nombre propio, Ivan Ivanovich Ivanov, cuyos rasgos no los posee ningún otro soldado.»[2]

A pesar de que el trabajo del escritor no consiste en insertar las pausas, los gestos o los intercambios de miradas en el guión (pues, en realidad, esa labor le corresponde al actor), es necesario que exista una definición precisa de la esencia del personaje que vaya más allá de lo general. Los actores no pueden interpretar generalidades y, por otro lado, un personaje general nunca conseguirá que un actor se muestre interesado en interpretar el papel, ni que un lector se sienta atraído por una novela en la que aparezca dicho personaje.

Cómo completar al personaje

Una vez comprenda la función del personaje y le añada color y textura, usted estará más cerca de crear un personaje totalmente realizado. Sin embargo, es posible que además sea necesario agregarle detalles que provengan de su propia observación o de su experiencia. En ocasiones esto significa que usted tendrá que ponerse en la piel de su personaje.

Seth Werner, creador del anuncio de las pasas de California, comenta: «Mucha gente ha afirmado percibir una pequeña parte de mí en las personas que he seleccionado para mis anuncios. Alguien incluso afirmó que podía distinguirme en la fila de pasas que danzaban una detrás de otra. Es justo la forma en que camino y la manera en que bailaría. El anuncio se sale un poco de lo normal y eso es lo que proporciona una pizca de personalidad propia y de magia. Incluso cuando fabricaban las pasas a partir de arcilla, nuestros animadores se miraban al espejo, hacían una mueca y copiaban su expresión en la cara de las pasas. Creo que el trabajo ha de salirte del corazón y que, cuando eso sucede, los demás se dan cuenta. Simplemente les llega al alma. Resulta difícil definirlo con exactitud, pero estos ligeros toques y sutilezas son los que logran que el anuncio sea especial».

Robert Benton creó a un gran número de los personajes de *En un lugar del corazón* a partir de la observación y los recuerdos que tenía de personas que había conocido. « Mi tío abuelo era ciego. Yo estaba sentado con unos familiares hablándoles de mi guión, cuando uno de ellos me recordó a mi tío Bud. Empezamos a contar

2. Constantin Stanislavski, *Building a Character*, Nueva York, Theatre Arts Books, 1949, pag. 25.

historias de él y, como resultado, se convirtió en la base de Mister Will. Con este personaje pretendía mostrar a un hombre muy inteligente que ha perdido la vista y se ha recluido para huir de la vida y al que, durante el curso de la película, se le devuelve su vida. Quería que ese personaje fuera inteligente y que estuviera furioso con la vida que lleva. Mi tío gozaba de la inteligencia que yo buscaba, pero carecía de furia. Quería reflejar que Will iba a la par con las demás personas, que era un poco más sofisticado, un poco más neurótico que los demás. Will proporciona contraste y una textura variada a la historia. Al fin y al cabo, no todos los habitantes de aquella pequeña ciudad podían ser buenos conciudadanos. Alguien tenía que ser diferente.

»Margaret y Vi están basados en una amalgama de un par o tres de personas con las que había ido al instituto.

»El personaje de Wayne me gustaba especialmente. Yo crecí en el suroeste entre los años treinta y cuarenta, rodeado de música *hillbilly*, y en aquella época ese tipo de música hablaba de grandes pasiones. Quería a alguien que gozara de una gran pasión y que experimentara toda una serie de problemas que resultaran inusuales en una ciudad pequeña y temerosa de Dios. La música *country-western* hablaba de "no robar un castillo que pertenecía a otro hombre" y de ir a garitos y, sobre todo, hablaba de las grandes pasiones en un marco tan corriente como éste.»

Los personajes secundarios, al igual que los personajes principales, están formados por detalles minúsculos y, a pesar de que su importancia es menor, pueden estar perfectamente caracterizados.

Cómo crear al villano

Todavía queda un personaje del que debemos hablar; un personaje que unas veces puede ser principal y otras, secundario. Ese personaje es el villano.

Para la creación de este personaje pueden resultarnos útiles todos los aspectos analizados hasta el momento. No obstante, el villano presenta algunos problemas poco corrientes.

Por definición, el villano es el personaje malvado que se opone al protagonista. Generalmente, los villanos son antagonistas, aunque no todos los antagonistas son villanos. Los antagonistas no serán villanos si, por ejemplo, en lugar de oponerse al protagonista por motivos perversos, lo hacen porque así lo dicta su función en la historia. Si el personaje principal quiere ingresar en Harvard, pero sus notas no son lo suficiente buenas como para que le acepten, los representantes de la universidad se convertirán en los antagonistas porque se están oponiendo al personaje principal, pero no serán los villanos de la historia, pues el papel del villano siempre connota maldad.

Tanto si los villanos llevan sombreros negros (como era el caso en las películas del Oeste), como si pilotan aviones de reacción o cometen crímenes colectivos, interponen problemas en la trayectoria del «chico bueno de la película» y, generalmente, causan estragos sociales y personales.

Desde un punto de vista elemental, las historias protagonizadas por villanos son, generalmente, historias sobre el bien y el mal y, mientras que el protagonista es el defensor del bien, el villano es el que se opone al predominio del bien sobre el mal. La mayoría de villanos están guiados por la acción: roban, matan, traicionan, hieren y conspiran contra el bien. Además, muchos de ellos se parecen entre sí. A menudo tienden a estar poco motivados y a ser unidimensionales. Por otro lado, sus malvadas acciones rara vez se justifican, como si las personas llevaran a cabo acciones perversas sólo porque les apeteciera.

Es posible, sin embargo, crear villanos dimensionales. Dependiendo del estilo y de lo profunda que quiera que sea la historia, los villanos pueden llegar a convertirse en personajes tan inolvidables como cualquier otro. Personajes como el capitán Bligh en *Rebelión a bordo*, Salieri en *Amadeus* o los villanos particularmente dimensionales de la miniserie *Holocausto* son villanos bien caracterizados.

Para entender al villano, resulta útil entender la relación que existe entre el bien y el mal en la mayoría de historias.

F. Scott Peck, en su libro *People of the Lie*, define el mal como una gracia precedida por el prefijo "des-", es decir, como algo que se opone a la vida.[3] Basándonos en esta definición, el personaje bueno representa la afirmación de la vida: representa la salvación del rancho en pro de la familia (*Raíces profundas* y *En un lugar del corazón*), la lucha por vencer al abuso (*Nobody's Child, The Burning Bed*), la autoestima (*El color púrpura*), el reconocimiento del potencial de uno mismo (*Karate Kid, Heart Like a Wheel*), la capacidad de abrirse a los demás (*Rain Man*) y de reconocer la humanidad de seres que son diferentes a nosotros (*Bill, E. T.*), y la proliferación del desarrollo y la transformación (*Paso decisivo*).

En definitiva, el mal se opone al bien y tiraniza, restringe, reprime, degrada, desafía y limita a otras personas. Tanto si hace uso del mal de forma obvia, léase asesinato u otras formas de violencia, como si emplea alguna otra forma de abuso más sutil, el villano siempre desempeña la misma función en la historia: obrar en contra del bien.

¿Cuáles son las diferentes formas de plantear la creación de villanos dimensionales? En primer lugar, es necesario preguntarse por qué actuan del modo en que lo hacen. Es posible explicar sus motivos a través de la exploración del villano como víctima o como agente que actúa para sí mismo. En el primer caso, se define al villano a través de la reacción mientras que, en el segundo caso, se lo define mediante la acción.

Muchos villanos obran el mal como resultado de las influencias negativas que ha habido en sus vidas. Como escritor que crea a un tipo de personaje como éste, deberá explorar la historia de fondo, prestando especial atención a los factores sociales y personales que hayan podido dar lugar a las características negativas del personaje. Ha de reconocer que nadie es «puramente malo» y, por lo tanto, deberá

3. Literalmente: F. Scott Peck define el mal como la vida deletreada al revés. El juego de palabras original incluía los vocablos «live» (vida) y «evil» (mal). La palabra «live» leída al revés da lugar a la palabra «evil». *(N. de la t.)*

acabar de perfilar al personaje demostrando que posee aspectos buenos, una psicología compleja y emociones tales como temor, frustración, ira, rabia, y/o envidia. En la vida real, muchos análisis sobre crímenes violentos subrayan el concepto del «villano como víctima», intentando hallar una explicación, quizá, que nos aclare por qué un hombre tranquilo y sin pretensiones asesina a una persona. Generalmente se acostumbra a hacer hincapié en la dificultad e inestabilidad de su vida familiar, en la, a menudo, pobreza y en el abuso, en la represión de los sentimientos de esa persona y en un estilo de vida solitario y carente de relaciones de cualquier tipo.

En el caso de que decidiera crear a un villano activo, en lugar de un villano que actúa según una reacción, podría añadir dimensión al personaje mediante la exploración de los complejos factores del inconsciente que le motivan. Una vez alguien dijo que «Nadie es malo a los ojos de uno mismo» y, de hecho, nadie es consciente de que está obrando mal. La mayoría de villanos justifican sus acciones y están convencidos de que obran de ese modo para aumentar el bien. Este tipo de personas poseen, generalmente, fuertes mecanismos de defensa, se dejan guiar por su lado oscuro y justifican continuamente sus acciones.

A Don Corleone en *El padrino* le motiva parcialmente el amor por su familia. Y, aunque Gordon Gekko en *Wall Street* admite sentirse motivado por la avaricia, para él la «avaricia» es un valor positivo que equivale a realización, éxito y ambición.

Si se dispusiera a crear un villano, intentaría descubrir el bien mayor, o lo que él considera un bien mayor, que le motiva y guía sus acciones. ¿Se trata de un deseo de seguridad? ¿de amor a la familia? ¿protección (para sí mismo o para las personas cercanas a él)? a ¿un mundo mejor (quizá un mundo en el que sólo haya una clase y un color)? No obstante, a pesar de que ese tipo de motivación podría incluir aspectos positivos, tomará forma de acciones negativas debido al deseo del villano de imponer su sistema de valores a las demás personas y, al final, conducirá a algún tipo de represión.

Es posible que los villanos no sean conscientes de lo que hacen. Me atrevería a afirmar, y no pretendo con ello justificar sus actos, que sus malévolas acciones son el resultado de aquellas fuerzas del inconsciente que escapan a su comprensión. La violencia y la represión provocadas por estos personajes tienden a ser más sutiles, pero aun así siguen siendo eficaces. Estos villanos, además, niegan sus acciones y motivaciones, lo que constituye una forma de rechazo habitual en los comportamientos compulsivos, las adicciones y el abuso. Son el tipo de personajes que afirman: «Sólo fue una azotaina. No le hice ningún daño a mi hijo», o «Tan sólo me tomé un par de copas y eso no es suficiente para hacer que me emborrache o que me ponga violento», o «¡Amo a mi mujer y, por supuesto, ella no me tiene miedo!». En *The Burning Bed* y *Nobody's Child*, por ejemplo, los villanos no son conscientes de los efectos negativos que provocan sus acciones.

Los villanos de cualquier tipo sufren una especie de narcisismo, es decir, una incapacidad de percibir y de respetar la realidad de las demás personas. Son incapaces de reconocer la humanidad de los demás o de admitir su derecho a ser quienes son.

EJERCICIO: ¿Se ha sentido alguna vez oprimido? ¿Qué hizo su opresor para hacerle sentir de ese modo? ¿Utilizó métodos abiertos u ocultos? Imagine la respuesta que su opresor utilizaría para justificar sus acciones. ¿Podría utilizar a esa persona como modelo para crear un villano para su historia?

Caso práctico: *Alguien voló sobre el nido del cuco*

Alguien voló sobre el nido del cuco fue, en primer lugar, una novela escrita por Ken Kesey, luego Dale Wasserman la llevó al teatro y, por último, en 1975, Bo Goldman y Lawrence Hauben la adaptaron al cine.

Cuando Dale Wasserman escribió la obra de teatro, se vio obligado a volver a crear a los personajes secundarios. Los personajes son memorables por sus grandes rasgos, por su función temática y por su relación con el personaje principal, McMurphy.

Dale Wasserman ve a cada uno de los personajes como si se despegaran del tema principal de la historia. «La novela de Ken Kesey trata de la filosofía del significado de la rebeldía en la sociedad. Es el prototipo de idea del rebelde que se enfrenta a la autoridad y sufre las consecuencias. Curiosamente, *El hombre de La Mancha* (escrita también por Wasserman) y *Alguien voló sobre el nido del cuco*, que parece tan diferente a la primera, se han considerado prácticamente la misma obra porque ambas tratan sobre un rebelde, un individuo rechazado por la sociedad, un inconformista, y en ambos casos la sociedad se dedica a suprimir o exterminar a ese hombre.

»El razonamiento que expresé en la obra se basaba en la estandarización de la sociedad y la supresión de la individualidad. Según ese razonamiento, vivimos en una sociedad que debe reprimir y disciplinar a los individuos para protegerse a sí misma. La sociedad ha de protegerse de las aberraciones de los individuos que la forman y ha de proteger también su poder, pues las personas indisciplinadas suponen una amenaza.

»Para demostrarlo, tuve que reflejar la relación existente entre la supresión y sus víctimas. En cierto modo, todos los personajes secundarios se convirtieron en víctimas y, en consecuencia, fue necesario diferenciar claramente a los personajes, pues las víctimas en masa, como si estuvieran en un campo de concentración, no resultan demasiado interesantes. Puede que representen algo, pero nunca llegarán a ser personajes bien caracterizados. Me di cuenta de que era muy importante lograr que no parecieran miembros de algún tipo de tropa uniformada y me costó mucho individualizarlos de la forma más precisa posible.

»Todas las víctimas son ligeramente diferentes entre sí. El indio es una víctima porque en realidad en los Estados Unidos todos los indios lo son. El hombre con tendencias homosexuales (Harding) es una víctima porque la sociedad desprecia a ese tipo de personas y se ríe de ellas, razón por la cual él decide apartarse voluntariamente de la sociedad. El chico que tartamudea es víctima de una madre monstruosa. El hombre que se pasa el día fabricando bombas es una víctima del ejército de los Estados Unidos, que destruyó su capacidad para vivir en sociedad. El individuo

que parece estar crucificado a la pared es una víctima de los servicios médicos, que experimentan con seres humanos practicándoles lobotomías para que se comporten de un modo aceptable. Incluso la enfermera Ratched es una víctima, en este caso de una sociedad estandarizada y disciplinaria que la ha convertido en un monstruo.»

Para completar a los personajes, Dale pasó diez días en una institución mental.

«Uno de los elementos que quería investigar era el nivel de inteligencia y educación de esas personas, así como su nivel de articulación. Quería observar las diferentes pautas de comportamiento que califican a esas personas de dementes y me di cuenta de que había muchas variaciones. En algunos de ellos resulta difícil percibir algo que los distinga de la normalidad y, sin embargo, al administrarles medicamentos todos los días, modifican su comportamiento, o lo que es lo mismo, lo reprimen.

»Al observarlos tanto antes como después de que los medicaran, pude apreciar una amplia gama de comportamientos. Después de tomar la medicación, la tonalidad de su discurso es mínima. Es lo que se denomina discurso utilitario. Sin embargo, antes de tomar la medicación, las pautas de su discurso son desenfrenadas e incluso fascinantes a veces y poseen su propia lógica extraña. En ocasiones me impresionó el encanto de la articulación de esas personas porque no era convencional, coherente o gramatical.»

Enfrentándose a la lógica de los personajes, Dale consigue crear interés.

«Una lógica perfecta en la forma de hablar y actuar de los personajes resulta monótona y, generalmente, engañosa. Por esa razón intenté encontrar la parte ilógica, el inconsciente y todo lo que estaba fuera de lugar, pues ese tipo de cosas revelan más información sobre el personaje que la parte correcta de su comportamiento. Por ejemplo, si me hallo ante una persona de naturaleza violenta, la observo con atención porque es muy probable que revele atributos completamente incoherentes y, en ocasiones, son esos atributos los que definen verdaderamente al personaje.

»McMurphy, que a simple vista parece un hombre violento y rudo, enseña a bailar a los demás internos y lo hace con suma delicadeza. Además, sorprendentemente, recita poemas y, a pesar de que en ocasiones los recita de forma incorrecta, en el fondo siente una gran pasión por la poesía. Cuando observo a los personajes, lo hago bajo la suposición de que la lógica perfecta resulta insípida.»

Dale también analiza los aspectos ocultos del personaje: «En primer lugar, intento descubrir los instintos subyacentes y luego busco el modo de permitir que el público perciba aspectos del personaje que ni siquiera él mismo conoce. Esto sucede en el caso de aquellas personas que parecen actuar guiadas por un supuesto conjunto de motivos y que, en realidad, actúan basándose en un conjunto de impulsos totalmente diferente.

»Billy Bibbit no entiende lo que le ha hecho su madre y, sin embargo, la protege, a pesar de que constituye una influencia realmente destructiva en su vida. Harding se culpa a sí mismo de algo de lo que en realidad no tiene culpa: su naturaleza sexual. La enfermera Ratched es una mujer poderosa y artificialmente reprimida que representa el modelo perfecto de miembro del ejército. La represión ha hecho que odie a los hombres pero, curiosamente, es cordial y decente. Sin embargo, estas

contradicciones son las que verdaderamente interesan. Ella hace lo que hace por una buena razón, cosa que no altera el hecho de que lo que hace sea malo.

»Uno de los elementos sobre el que me encanta hacer hincapié es el elemento sorpresa. Los personajes principales rara vez sorprenden; sin embargo, los personajes secundarios acostumbran a hacerlo y eso consigue que el público se mantenga alerta. En *Alguien voló sobre el nido del cuco*, Candy Starr era el elemento sorpresa. ¿Quién espera encontrar a una prostituta hermosa en un entorno como ése? Incluso cuando se presenta con su amiga hay un elemento sorpresa porque ya no sólo hay una prostituta, sino dos y, para colmo, son divertidas».

En un momento dado le pregunté a Dale qué tipo de problemas podían plantear los personajes secundarios.

«Uno de los peores problemas es que no estén lo bastante caracterizados. Siempre hay tiempo suficiente para completar a los personajes principales de una historia, pero a menudo los personajes secundarios e interesantes quedan pendientes de perfeccionar. Y considero que, tanto si el público se da cuenta de ello como si no, resulta muy frustrante. He visto casos en los que deseaba desesperadamente saber lo que le había ocurrido a los personajes secundarios, pero no había tiempo suficiente.

»También hay una tendencia a esbozar sólo aquellas características que pueden serle útiles al personaje y, por lo tanto, a dejar al personaje incompleto. En las películas esta tendencia se convierte casi en una necesidad porque no se desea concentrar demasiada atención en los personajes secundarios. Sin embargo, me preocupa que eso ocurra, porque en principio todos los personajes deberían ser interesantes y no desconcertarnos ni dejarnos insatisfechos.»

Aplicación

Teniendo en cuenta a los personajes secundarios de su guión, formúlese las siguientes preguntas:

- ¿Desempeñan todos mis personajes una función en la historia? ¿Cuál es la función de cada uno de ellos?
- ¿Cuál es el tema principal de mi historia? ¿De qué modo ayuda cada uno de mis personajes a desarrollar ese tema?
- ¿He prestado atención a la creación de mis personajes secundarios? En el caso de haber utilizado personajes tipo, ¿me he asegurado de que no fueran estereotipos?
- ¿Hay personajes en mi historia que contrasten entre sí? ¿De qué modo añaden color y textura a la historia?
- ¿Cuáles son los trazos generales que he utilizado para definir a mis personajes secundarios? ¿Están esos trazos relacionados con la historia o con el tema principal de la misma, de forma que no parezcan trucos forzados?
- ¿Hay villanos en mi historia? ¿Cuál es la historia de fondo de cada uno de ellos?
- ¿Y las fuerzas del inconsciente que los gobiernan? ¿Persiguen algún tipo de bien haciendo uso de acciones perversas para alcanzarlo?

Resumen

Muchas de las mejores historias son memorables gracias a sus personajes secundarios. Éstos pueden hacer que la historia avance, precisar el papel del personaje principal, añadir color y textura, profundizar en el tema principal de la historia, ampliar la paleta de colores y perfilar incluso la escena o el momento más insignificante.

James Dearden lo sintetiza del siguiente modo: «Dentro del contexto de la realidad, sin necesidad de exagerarlo, se puede lograr que los personajes secundarios resulten interesantes. Las historias tratan en gran medida de entretener, no en el amplio sentido de la palabra sino en el sentido de lograr que el público mantenga los ojos abiertos, el oído alerta y el cerebro activo. Son esos detalles los que logran que algo cobre vida».

7. Los diálogos

Muchos escritores y profesores de talleres de literatura me han dicho más de una vez que «no se puede enseñar a escribir diálogos» y que «es un don que los escritores han de poseer». Yo reconozco que no se puede enseñar a alguien a escribir diálogos maestros, al igual que no se puede enseñar a pintar obras maestras o a ser un maestro de la música si no se ha nacido con ese don. Sin embargo, estoy convencida de que sí se puede enseñar a escribir diálogos *buenos*. Los escritores pueden aprender a entrenar el oído para captar el ritmo y las pautas del discurso, del mismo modo que los músicos pueden entrenarse para percibir melodías y ritmos musicales.

No obstante, en primer lugar es necesario entender la diferencia entre un diálogo bueno y un diálogo malo.

- Un diálogo bueno es como una pieza de música porque se compone de tiempos, ritmos y melodías.
- Además, tiende a ser breve y conciso. Generalmente las intervenciones de los personajes no deberán sobrepasar las dos o tres líneas.
- Un diálogo bueno es como un partido de tenis. La pelota pasa de uno a otro jugador y representa un intercambio constante de poder que puede ser sexual, físico, político o social.

- También transmite conflicto, actitudes e intenciones. Más que proporcionar información sobre el personaje, revela la esencia del mismo.
- Es fácil de leer gracias a su ritmo y nos convierte a todos en grandes actores.

Existe un gran número de excelentes escritores de diálogos y uno de ellos es James Brooks. En primer lugar, lea los siguientes diálogos extraídos de *Al filo de la noticia*. Luego léalos en voz alta y escuche el ritmo. Fíjese que cada línea revela algo del personaje y fíjese también en la diferencia existente entre las intervenciones de uno y otro personaje.

Observe lo que el ayudante le dice a Jane:

AYUDANTE
Para mí eres un modelo a imitar en todos los aspectos, salvo en el social.

La conversación entre Jane y Tom:

JANE
He visto la grabación de los descartes de la entrevista que le hiciste a la chica. Sé que tu reacción de después de la entrevista fue fingida. Hiciste ver que llorabas por una sección de noticias. Cruzaste por completo la línea entre...

TOM
Resulta difícil no cruzarla. Ellos siempre promocionan a los chupones, ¿no es así?

O la conversación entre Aaron y Jane:

AARON
Al menos podrías aparentar que esta situación te resulta embarazosa: yo aparezco mientras tú te preparas para una cita.

JANE
No es una cita. Se trata simplemente de dos colaboradores que van juntos a un enclave profesional.

Jane, pasando desapercibida, rebusca en la bolsa de papel, saca de ella una caja de condones pequeña y la introduce en su bolso.

Fíjese en los elementos que contienen estos ejemplos. La intervención del ayudante contiene una actitud (hacia Jane). La intervención de Tom revela tanto una emoción (frustración) como un conflicto de valores, puesto que lucha por su integridad en una profesión en la que el significado de la palabra integridad varía constantemente. La intervención de Aaron es una muestra de conflicto y actitud. Y, finalmente, la intervención de Jane refleja un conflicto interno, ya que intenta equilibrar su relación con Tom y Aaron.

Gracias a los ejemplos anteriores, hemos visto que los mejores diálogos contienen conflictos, emociones y actitudes. Sin embargo, cabe mencionar otro componente esencial: el subtexto.

El subtexto

El subtexto es lo que el personaje dice entre líneas. A menudo sucede que los personajes no se entienden a sí mismos. No suelen ser directos y no dicen lo que en realidad quieren decir. Podría decirse, por consiguiente, que el subtexto representa todos los instintos y propósitos subyacentes que al personaje no le resultan obvios pero sí al público o al lector.

Uno de los ejemplos de subtexto más encantadores es el que encontramos en la película *Annie Hall*, escrita por Woody Allen. Cuando Alvie y Annie se conocen, se miran el uno al otro de arriba abajo. Su diálogo se basa en una conversación intelectual sobre fotografía, pero el subtexto aparece escrito en la pantalla en forma de subtítulos. En el subtexto de su diálogo, ella se pregunta si es lo suficientemente inteligente para él, mientras que él se pregunta si es superficial; ella se pregunta si él es un inepto como todos los hombres que ha conocido y él se pregunta qué aspecto tendrá ella desnuda.

En *Annie Hall*, tanto Annie como Alvie son capaces de entender el subtexto de su conversación. Sin embargo, normalmente los personajes no son conscientes del subtexto. No se dan cuenta de lo que están diciendo realmente, ni tampoco de lo que quieren decir.

En el primer acto de la obra de teatro de Robert Anderson *I Never Sang for My Father*, hay una importante escena subtextual. Dicha escena tiene lugar en un restaurante y su único objetivo parece ser el de reflejar a un hijo que invita a su padre a cenar. El subtexto de la escena, sin embargo, es bastante diferente. Trata de la falta de comunicación y la tensión que existe entre padre e hijo, así como de la rabia contenida de un hijo que no cumple las expectativas de su padre.

Aunque el subtexto siempre dependerá en cierta manera de la interpretación del actor, me he tomado la libertad de insertar en el siguiente diálogo lo que podría ser el subtexto. En la escena de la obra participan el padre (Tom), la madre (Margaret) y el hijo (Gene), pero teniendo en cuenta el tema que nos ocupa, he resumido la escena y me he centrado en la relación Tom-Gene.

Aparece la camarera para tomar nota de lo que van a beber:

CAMARERA
¿Martini seco?

TOM
(guiñándole el ojo con picardía) Me está poniendo usted en un compromiso pero, venga, póngame uno bien cargado.

(SUBTEXTO: ¡Soy un hombre lo suficientemente hecho y derecho como para beberme un martini así de seco!)

¿Tú que quieres beber, Gene... Dubonnet?

(SUBTEXTO: Para Tom, Gene no es tan hombre como él y por eso cree que va a pedir Dubonnet en lugar de martini.)

GENE

Yo también tomaré un martini.

TOM

Pero no tan cargado.

GENE

¡Sí! Quiero lo mismo que él.

(SUBTEXTO: ¡Te desafío por pensar que soy menos que tú!)

TOM

¡Bien!

(SUBTEXTO: ¡Menudo fanfarrón!)

Pero de la cena me encargo yo, ¿entiendes?

GENE

No. He sido yo quien te ha invitado.

TOM

¡Alto! Tú ya has corrido con los gastos de venir a recogernos.

(SUBTEXTO: ¡Observa lo generoso y lo equitativo que es tu padre! ¡Y recuerda que no ganas lo suficiente como para pagar el viaje... y mi cena!)

GENE

He dicho que yo me encargo de la cena. Pide lo que quieras y no empieces a mirar primero los precios... Siempre que te invito a cenar, primero miras la lista de precios.

(SUBTEXTO: Déjame que te dé tu merecido. Quiero que disfrutes de la cena y que sepas que sí puedo permitirmelo.)

TOM

Eso no es cierto. Pero de todos modos creo que es ridículo pagar 3.75 dólares por un plato de camarones al curry.

GENE

A ti te gustan los camarones. Pídelos.

TOM

Si dejas que yo lo pague.

GENE

¡No! Y ahora, pídelos.

(SUBTEXTO: ¡Por el amor de Dios, deja que te invite a ese plato de camarones, por favor!)

TOM
Mira, aprecio tu buena intención, Gene, pero con lo que ganas...
(SUBTEXTO: No eres un hombre tan próspero como yo o como a mí me habría gustado que fueras.)

GENE
Puedo permitírmelo. Y ahora, no discutamos más.

Como la ira aumenta, antes incluso de que hayan podido pedir la cena, Tom le responde: «No me apetece nada. No tengo apetito».

¿Cómo es un diálogo malo?

Entre los elementos que hacen que un guión sea bueno están el conflicto, las actitudes, las emociones y el subtexto. ¿Cómo es, entonces, un diálogo malo?

- Un diálogo malo es inexpresivo, forzado y difícil de articular.
- Cuando el diálogo es malo, los personajes parecen todos iguales y ninguno de ellos parece real.
- Un diálogo malo emite directamente el subtexto. En vez de revelar poco a poco al personaje, deja al descubierto todo lo que piensa y lo que siente.
- Además, simplifica a las personas en lugar de revelar su complejidad.

¿Cómo puede mejorar un diálogo que usted sabe desde el principio que es monótono, plano, poco interesante o inexpresivo?

Empecemos por analizar una escena que es común a muchos guiones. Un productor se reune con un guionista porque está interesado en producir su guión. El diálogo que viene a continuación es uno de los peores diálogos que se han escrito nunca (yo me hago responsable de él, pues se escribió especialmente para este libro).

PRODUCTOR
Adelante. Es un gran placer para mí conocerle. ¿Sabe?, su guión me gustó mucho; es muy bueno.

JOVEN ESCRITOR
Bien, muchas gracias. Es mi primer guión, y me asustaba lo que usted pudiera pensar de él. Soy de Kansas y nunca antes había estado en una gran ciudad, y me siento muy afortunado por conocer a alguien como usted. Siempre he admirado su trabajo.

PRODUCTOR
Oh, es muy amable por su parte. Hablemos de negocios.

Un diálogo espantoso, ¿no cree? Es inexpresivo y aburrido, pues carece por completo de vida y dinamismo. Los personajes nos dicen directamente lo que piensan y lo que sienten y, en consecuencia, ambos parecen cortados por el mismo patrón.

Para empezar, el guión se puede mejorar en un cinco por ciento con sólo añadir algunas contradicciones en vez de limitarse siempre a decir «es...» o «yo he...» y suprimir las palabras sobrantes como «bien», «oh» y «sabe que». Limitándonos simplemente a hacer que la conversación sea más dinámica, podremos mejorar el diálogo. Pero para lograr que realmente funcione, es necesario replantearse la escena.

Para ello, le pedí ayuda a uno de mis clientes, la escritora Dara Marks, cuyos diálogos siempre están repletos de energía y ritmo. El proceso que seguimos fue muy parecido al que yo utilizo en mis sesiones cuando se trata el tema de los diálogos. Yo formulé las preguntas, analizamos todos los aspectos y ella rehizo la escena.

En primer lugar examinamos los diferentes aspectos de la escena y nos preguntamos: *¿quiénes son esas personas?* Sabíamos que el escritor era de Kansas, que era la primera vez que visitaba Los Ángeles, y que admiraba al productor, pero no sabíamos nada de este último.

¿Cómo son los productores? El estereotipo de productor es un negociante frenético que lo único que pretende es ganar mucho dinero o un estafador cincuentón, fumador de puros, que está ansioso por explotar a nuevos talentos. Dara y yo estábamos de acuerdo en que, a pesar de que algunas de las características de los estereotipos son ciertas, la mayoría de productores se apartan bastante de esas dos descripciones. Hablamos de los productores que habíamos conocido: de aquellos que siempre estaban tranquilos y relajados (o exaltados), de los que jugaban a tenis todas las tardes, de los nerviosos, los vanidosos y de los que conocían todos y cada uno de los aspectos de una película.

También hablamos de los diferentes escenarios en los que hemos conocido a los productores: en su despacho, en restaurantes, en la habitación de un hotel en el caso de que vivieran en otra ciudad, en el despacho de su domicilio, en una fiesta o en una pista de frontón. Puesto que ambas habíamos asistido a reuniones que se habían celebrado en un barco, decidimos que la escena tendría lugar en uno. Creamos un productor de éxito que acaba de cruzar la barrera de los cincuenta y que dirige su negocio desde el salón principal de la espaciosa y aireada cubierta de popa de su yate de veintisiete metros de eslora.

El hecho de escoger un marco más inusual para la escena (un marco que en Hollywood resulta completamente verosímil) nos ofreció la oportunidad de huir de lo tradicional y lo previsible, así como de crear personajes más interesantes y mucho más reales.

En segundo lugar, pensamos en la posible actitud de nuestros dos personajes y decidimos que para cuando llegara el punto culminante de la escena, el productor se habría adormilado y el joven escritor estaría excesivamente entusiasmado y ansioso.

Con estos tres elementos en mente, replanteamos la escena del siguiente modo:

EN EL INTERIOR DEL YATE. DE DÍA.

PRIMER PLANO de un lápiz que rueda de un lado a otro de un escritorio al compás del yate que se balancea suavemente anclado en el amarradero. LA CÁMARA AMPLIA LA IMAGEN para revelar primero las suelas de un par de zapatos apoyados uno sobre el otro encima del escritorio. Luego se ENFOCA por completo la figura adormecida del PRODUCTOR. Éste, como un bebé en su cuna, se mece ligeramente de un lado a otro con las hojas de un guión a medio terminar esparcidas sobre su pecho.

El JOVEN ESCRITOR, perdiendo ligeramente el equilibrio y sintiéndose muy incómodo en el barco (probablemente es la primera vez que no pisa tierra firme) entra por la puerta del camarote. Molesto, mira a su alrededor y advierte que el productor está dormido. No sabe muy bien cómo manejar la situación.

JOVEN ESCRITOR
¡Ejem!

El PRODUCTOR no se mueve.

JOVEN ESCRITOR
(más alto)
¡Ejem!...

El PRODUCTOR abre un ojo por casualidad y mira el reloj.

PRODUCTOR
Llegas tarde.

JOVEN ESCRITOR
Lo siento, señor, pero el autobús...

PRODUCTOR
(incorporándose en la silla)
¿Vas en autobús?...

JOVEN ESCRITOR
(muy incómodo)
Pues, sí, señor...

PRODUCTOR
Nunca había conocido a nadie que fuera en autobús.
(Toma nota de ello mentalmente)
Tengo que probarlo.

El PRODUCTOR enciende un puro, cosa que sólo sirve para hacer que el JOVEN ESCRITOR se maree aún más.

PRODUCTOR
Bueno, chico, ¿qué puedo hacer por ti?

JOVEN ESCRITOR
(sorprendido)
He traído mi guión, señor. Usted me pidió que viniera a verle.

PRODUCTOR
¿Lo hice?

El JOVEN ESCRITOR asiente con la cabeza.

PRODUCTOR
¿Cómo se titula?
JOVEN ESCRITOR
Todos llegaron corriendo, señor.

El PRODUCTOR revuelve por todo su escritorio.

PRODUCTOR
Veamos, corriendo... riendo...

El JOVEN ESCRITOR descubre su guión en uno de los montones y se lo señala al PRODUCTOR.

JOVEN ESCRITOR
Es ése de ahí.

PRODUCTOR
Ah, sí, el guión de las carreras... Las carreras ya no se llevan este año. El hockey ha tomado el relevo.

JOVEN ESCRITOR
En realidad no va de carreras, señor Dinklemyer. Trata de Kansas, de donde yo vengo.

PRODUCTOR
Kansas, ¿eh? ¿Una especie de guión rancio y casero?
(piensa durante un instante)
Podría resultar innovador, ¡me gusta! Vale, chico, ¡trato hecho!

Fíjese que en esta nueva versión del diálogo, la actitud del productor es la que dirige la escena. El productor muestra una actitud frente a las experiencias nuevas (puede que alguna vez intente coger el autobús), frente a Kansas (es una ciudad sencilla y rancia) y frente a las tendencias comerciales (es un hombre de éxito porque tiene olfato para descubrir lo que vende y lo que no).

Ahora el diálogo posee algo de ritmo, un escenario poco usual adecuado tanto para el actor como para el director, una percepción del personaje del productor y una postura en cuanto al mismo. Sin embargo, seguimos sin conocer demasiado al joven escritor.

Para desarrollar este personaje, empezamos por crear su historia de fondo. Decidimos que se había mudado a Los Ángeles con la intención de quedarse allí sólo durante un año para ver si vendía su guión. El día de la entrevista con el productor es el último día que le queda en la ciudad y, llegado este punto, se imagina que ya no tiene nada que perder. Está enfadado, frustrado y un poco desesperado debido a la situación.

Como es el productor el que dirige la escena a través de su actitud, decidimos que el joven escritor la dirigiría mediante el conflicto y la emoción.

A partir de ahí volvimos a considerar la escena y, a pesar de que conservamos la mayoría de los elementos que nos gustaban del borrador anterior, esta vez nos centramos en la contribución del joven escritor a la escena:

INTERIOR DEL YATE. DE DÍA.

El JOVEN ESCRITOR asoma la cabeza por la puerta y le fastidia mucho ver al PRODUCTOR dormido.

JOVEN ESCRITOR
¡Ejem!

El PRODUCTOR no se mueve.

JOVEN ESCRITOR
(muy alto)
¡Ejem!...

El PRODUCTOR se despierta de un sobresalto, avergonzado de que le hayan descubierto echando una cabezada.

PRODUCTOR
(intentando recuperar el control)
¡Llegas tarde!

JOVEN ESCRITOR
(sorprendido)
Llevo aquí desde las nueve de la mañana.

PRODUCTOR
Soy un hombre muy ocupado.
(hurga entre los papeles que hay sobre el escritorio)
Bueno, ¿de cuánto tiempo dispones?

JOVEN ESCRITOR
Dentro de unas seis horas he de coger el autobús de vuelta a Wichita.

PRODUCTOR
¿Vas en autobús?

JOVEN ESCRITOR
¿Hay algo malo en eso?

PRODUCTOR
No, es sólo que nunca antes había conocido a nadie que lo hiciera.

JOVEN ESCRITOR
Pues los que cogemos el autobús somos los que vemos sus películas. Debería probarlo alguna vez.

PRODUCTOR
No me gusta tu actitud.

JOVEN ESCRITOR
(con insolencia)
No pretendo vender mi actitud, señor, sino mi guión. Así que o lo compra o me marcho de vuelta a la granja.

PRODUCTOR
¿Qué granja? ¿Qué guión?

JOVEN ESCRITOR
(exasperado)
El guión por el que me pidió que viniera a verle.

PRODUCTOR
¿Yo te pedí que vinieras? ¿Cómo se titula?

JOVEN ESCRITOR
Todos llegaron corriendo

El PRODUCTOR revuelve por todo su escritorio.

PRODUCTOR
¡Las historias sobre carreras pasaron de moda junto con las discotecas!

JOVEN ESCRITOR
Por el amor de Dios, la historia no va de carreras, sino que trata de la crisis de los cultivadores expatriados en Kansas.

PRODUCTOR
Cultivadores, ¿eh? ¿Y a quién le importan los cultivadores?

JOVEN ESCRITOR
(alzando las manos al aire)
¡Abandono! Me voy a casa...

PRODUCTOR
¡Espera un momento!
(pensando en voz alta)
Cultivadores, tierra... campesinos. Me gusta. Podría resultar innovador. De acuerdo... Trato hecho...

El JOVEN ESCRITOR está asombrado. Se para en seco y se da la vuelta.

JOVEN ESCRITOR
(entusiasmado)
¿De verdad?

PRODUCTOR
Pues claro, chico... ¡Pero hemos de cambiar el título!

Ahora tenemos dos personajes igualados y cada uno de ellos contribuye en la escena a través de la actitud, el conflicto, la historia de fondo y la intención. Con personajes más sólidos, el diálogo también es más consistente.

Si usted tuviera que seguir perfeccionando esta escena, podría hacerlo de varias formas diferentes.

Podría considerar que la escena es demasiado cortante y que los personajes se muestran demasiado furiosos y hostiles y, por lo tanto, podría optar por suprimir la furia de uno de los dos personajes. Podría ser sólo el escritor el que estuviera enojado y que el productor se negara a dejarse atrapar por su ira.

También podría optar por añadir un «carácter más profesional» a la escena y ofrecer detalles de la actividad individual de cada uno de los personajes. Piense un momento en las reuniones más inusuales a las que haya asistido. ¿Qué ha ocurrido en esas reuniones, además de una simple conversación?

Una vez asistí a una reunión con un ejecutivo que tenía unas cincuenta figuritas de Mickey Mouse encima de su mesa. Si hiciera uso de esta escena, es posible que el productor se dedicara a quitarle el polvo a las figuritas durante la reunión.

He asistido a reuniones durante las cuales el ejecutivo se pasaba la mayor parte del tiempo que duraba la reunión jugando a los dardos. O reuniones en las que el productor se dedicaba a hablar por teléfono mientras me juzgaba desde el otro lado de la mesa.

Quizá en la habitación de al lado esté ocurriendo algo relacionado con lo que se está tratando en la escena. Dara y yo pensamos en crear una esposa para el productor que estuviera en cubierta creando una enorme escultura con todo tipo de aparatos.

Por lo tanto, a lo largo de toda la escena, el escritor intentaría identificar los sonidos, que le recordarían el ruido de las ametralladoras, de los taladros o de un motor estropeado. Esto podría traducirse en una actitud de temor o curiosidad o simplemente en una incapacidad para concentrarse en lo que el productor le estuviera diciendo.

Cualquiera de estas sugerencias relativas a la profesión podría utilizarse para revelar a los personajes, así como para transmitir un subtexto de modo que la escena no resultara previsible.

Por otro lado, podría darse el caso de que usted decidiera explorar la atmósfera de la escena con la intención de crear otras vías que permitirían que el guión tomara un rumbo u otro. ¿Hace frío o calor en la sala? ¿Es luminosa u oscura? ¿Fuma alguno de los presentes en la sala? ¿Hay algún olor extraño en ella? ¿Cómo está amueblada? ¿Hay libros y guiones encima de todas las sillas y, por lo tanto, no queda sitio para sentarse?

También podría optar por cambiar la raza, el sexo, la edad o el peso de uno de sus personajes. Cualquiera de estos cambios puede, a su vez, modificar el diálogo. Una vez tuve una cita con una persona (no un productor) que pesaba unos ciento ochenta kilos. Se sentó en una silla enorme y ya no volvió a moverse. La sorpresa que me causó su aspecto físico hizo que durante los primeros minutos la situación fuera muy tensa y todo lo que se dijo al principio de la reunión fue un simple farfullido.

Las expectativas que uno pueda haberse creado con respecto a una reunión influirán en el diálogo. Si su personaje esperaba encontrarse con un productor de cincuenta años y ese productor resulta tener veinticinco, lo inesperado de la situación puede modificar el diálogo. Y, si uno de los personajes lleva un parche en un ojo, o un collarín, sufre de un tic en el ojo o se pasa el rato intentando esconder el grano chiquitín que le ha salido en la barbilla, el diálogo se verá afectado.

Por otro lado, el lenguaje o vocabulario utilizado también cambiará el diálogo. Si el personaje habla con un determinado acento, utiliza palabras muy cultas que el resto de personajes no entiende o hace uso de un lenguaje *in* que no queda claro, variará el tipo de comunicación entre los personajes.

El contexto de la escena también puede influir en lo que se dice durante la misma. Es posible que el productor esté tramitando su divorcio o que el joven escritor haya asistido al funeral de un buen amigo suyo justo antes de la reunión. Ambas situaciones modificarían el rumbo de la escena. Entre otros de los contextos posibles podría darse el caso de que la escena representara el inicio de una aventura amorosa o el fin de una larga relación profesional entre el productor y el escritor o de que el productor ya hubiera contratado a otro escritor, pero aun así se sintiera obligado a no cancelar la cita.

La escena entre el productor y el joven escritor ya se había escrito infinidad de veces antes. Uno de los marcos más inusuales en los que tiene lugar esta escena aparece en la autobiografía de Moss Hart, *Act One*. Este libro lo ha adaptado una de mis clientes, Treva Silverman *(The Mary Tyler Moore Show)*, para una película de largo metraje que Laurence Mark (*Armas de mujer*) y Scott Rudin (*Mrs. Soffel*) van a producir.

La escena tiene lugar en Nueva York. Moss Hart, escritor novel, acaba de terminar de escribir una obra de teatro y le han informado de que el famoso productor de

teatro Jed Harris quiere reunirse con él para hablar de la obra. Fíjese en lo sencilla que parece la mayor parte del diálogo y en la gran cantidad de información que transmite, en combinación con la actitud y el factor profesional, sobre los dos hombres.

INTERIOR DEL HOTEL MADISON. DE DÍA.

Son las doce del mediodía y Moss, impaciente y agitado, se acerca al mostrador del conserje.

MOSS
Me llamo Moss Hart y he venido a ver a Jed Harris.

CONSERJE
Ya puede subir. Suite 1201. El señor Harris le espera.

MOSS
(sonríe)
Gracias.

CAMBIO DE ESCENA A:

INTERIOR DEL HOTEL MADISON. PLANTA Nº 12. DE DÍA.

Moss sale del ascensor y recorre alegre el pasillo. Llega a la suite 1201 y golpea suavemente la puerta con los nudillos. Está entreabierta. Nadie responde. Da otro golpecito y luego llama al timbre.

VOZ
(es una voz sorda y lejana)
Pase, pase.

CAMBIO DE ESCENA A:

INTERIOR DE LA SUITE 1201. DE DÍA.

Moss entra indeciso en la suite. Pasa por un pequeño recibidor y va a parar a la sala de estar. Está inmaculadamente limpia, casi como si estuviera deshabitada. No se ve ni una sola colilla o periódico. ¿Me habré equivocado de suite?

MOSS
(anuncia en un tono de voz suave)
Disculpe... Soy Moss Hart. He venido a ver a Jed Harris.

VOZ
Sí. Pase.

Sigue a la voz, vacilando un poco. Pasa de la sala de estar al dormitorio.

CAMBIO DE ESCENA A:

INTERIOR DEL DORMITORIO. DE DÍA.

Se nota que alguien ha dormido en una de las camas gemelas. La ropa de cama está echada hacia atrás. La otra cama está cubierta de pilas de guiones. Hay dos ceniceros llenos hasta los topes de cigarrillos a medio fumar. La persiana está bajada y la habitación está medio a oscuras. Moss está totalmente confundido y teme haberse equivocado.

MOSS
¿Hola?

VOZ
(desde el baño)
Pase, pase.

Se acerca al baño y avanza unos pasos. La expresión de Moss: aterrado, horrorizado, aturdido.

CAMBIO DE ESCENA A:

Vemos a JED HARRIS de espaldas. Está de pie junto al lavabo, afeitándose. Está completamente desnudo.

JED HARRIS
(sin darle importancia a la situación)
Buenos días. Siento mucho no haber podido recibirle hasta ahora.

MOSS
(completamente perplejo; con voz temblorosa)
No... pasa nada.

Moss mira a su alrededor buscando algo en lo que centrarse.

JED HARRIS
De hecho, quise haber leído su guión antes, pero ya sabe cómo está la temporada...

Moss
(dirigiéndose a su zapato)
Sí, claro. Sí, sí.

JED HARRIS
Anoche hubo una fiesta en honor de los Lunt... Parece ser que todo el mundo los adora pero, en mi opinión, con uno solo basta.

Moss se ríe, emitiendo una especie de carcajada seca y áspera que termina nada más empezar. Jed Harris se seca la cara con la toalla.

JED HARRIS
Sólo fui a la fiesta porque iba a ir esa actriz italiana. Ha habido muchos chismorreos intrigantes sobre ella que quería comprobar.

Una toalla que estaba sobre el lavabo cae al suelo. Moss la mira sin saber si debe o no recogerla. Al final decide no hacerlo. Jed Harris, prosiguiendo la conversación, le guiña un ojo a Moss. Éste intenta acordarse de lo que estaba diciendo Jed Harris.

JED HARRIS
Los chismorreos acabaron siendo más reales de lo que había esperado.

Harris sonríe a Moss con aire satisfecho. Moss intenta sonreír, pero no lo consigue y lo que había de ser una sonrisa se parece más a un tic facial.

La escena, en muchos aspectos, es bastante simple. Fíjese, sin embargo, en los diferentes niveles transmitidos mediante el diálogo y el carácter profesional de la escena. La actitud de Moss incluye expectación, conmoción y desconcierto. También muestra indicios de conflicto sobre si entrar o no en la suite, sobre si recoger o no la toalla del suelo, o sobre si hablar o no.

Jed, por su parte, transmite indiferencia y satisfacción en relación a su escapada nocturna con la actriz italiana. Treva creó la conversación sobre la actriz porque, como ella misma dijo: «Moss Hart escribió sus memorias en los años cincuenta, una época mucho más inocente que la actual, y necesitaba borrar cualquier posible indicación de que la desnudez de Jed Harris podía representar algún tipo de proposición homosexual».

En el libro de Moss Hart, esta escena incluye el mismo escenario y las mismas circunstancias —la desnudez de Jed Harris y la vergüenza de Moss—, pero el enfoque es distinto. Hart relata:

> No me cabe la menor duda de que Jed Harris es uno de los conversadores más refinados sobre el tema del teatro que existen... Incluso en el estado de desorientación en el que me encontraba, podía asegurar que aquélla era una clase de conversación sobre teatro de la que nunca antes había sido testigo y mientras mi sensación de azoramiento desaparecía con cada una de las piezas de ropa que se ponía, empecé a escuchar atentamente. Su crítica de *Once in a Lifetime* era mordaz, perspicaz, repleta de una rápida per-

> cepción de sus potenciales, así como de sus escollos, e incluía unos conocimientos sorprendentemente profundos de la literatura satírica en general. Su veloz lengua pasaba en un abrir y cerrar de ojos de *Once in a Lifetime* a Chejov, de una producción de *Tío Vania* que él estaba considerando a una crítica mordaz de sus colegas productores y a una rápida clasificación de ciertos autores de teatro norteamericanos cuyas obras no merecen el papel sobre el cual están escritas, y de vuelta a *Once in a Lifetime*, en una cascada deslumbrante de palabras desenfrenadas y versátiles que me dejó casi sin aliento.[1]

El hecho de convertir este párrafo en un diálogo para un guión podría haber generado con facilidad una escena muy dialogada. Treva afirma que «para poder recrearla, necesitaría incluir información oscura y esotérica que haría que el público perdiera por completo el interés».

Yo llevé las cuestiones de consultoría del proyecto y decidimos cortar la escena debido a que la película trata en realidad de la relación de Moss con George Kaufman, y no con Jed Harris. Sin embargo, la escena es una de mis favoritas por su secreto encanto y por la claridad con la que transmite las emociones.

Técnicas para construir diálogos

A muchos escritores les fascinan los sonidos, los ritmos y el color de un buen diálogo.

El autor de obras teatrales Robert Anderson dice al respecto: «Me enamoré del diálogo cuando mi hermano trajo a casa de la universidad una obra de Noel Coward. Yo la cogí y le pregunté a mi madre qué era y ella me respondió que era una obra de teatro. A partir de ese momento me fascinó. Siempre me han atraído los diálogos de las novelas. Cuando leo una novela, suelo saltarme párrafos e ir directo al diálogo, cosa que es un error, porque en las novelas no es el diálogo el que transmite la historia al lector, sino la narración.

»Creo que uno no debería siquiera intentar ser autor de obras de teatro si no tiene disposición para el diálogo. Considero que un autor de teatro debería poseer un don para las situaciones dramáticas, así como para el diálogo dramático».

Los escritores se preparan para escribir diálogos de formas muy diversas. Lo primero que hacen muchos de ellos es pasar una enorme cantidad de tiempo perfeccionando la historia antes de empezar a escribir el diálogo.

Robert Anderson prosigue: «Pienso mucho en la dinámica de la historia, en la estructura, en los personajes y en lo que hacen, en el subtexto, en lo que sucede en cada escena y en la progresión de cada una de ellas. Me paso meses trabajando en el argumento de la historia. Yo lo llamo pescar. Cada mañana me siento delante de mi escritorio y lanzo mi idea a la charca, tomo notas y no vuelvo a mirar esas notas en todo el día. Al día siguiente, echo el anzuelo para ver lo que sale. Después de un rato, algo empieza a tomar forma. Luego veo dónde están los personajes, hacia dónde

1. Moss Hart, *Act One*, Nueva York, Modern Library, 1959, pags. 257-258.

van y de qué va la historia y entonces tiro del anzuelo y escribo el primer borrador de la obra en un periodo de tiempo de dos a tres semanas. Escribo con vehemencia y nunca leo una sola palabra hasta que el borrador está terminado. Es una combinación de espontaneidad sometida a un marco de referencia.

»Trazo la estructura de la escena, seis o siete meses —o los que haya empleado en estudiar mis notas— después. Conozco bastante bien a los personajes y ellos pueden hablar de lo que quieran siempre y cuando su conversación cumpla los propósitos de la escena. Cada vez que escribo un diálogo me acuerdo de una charla con mi amigo Sidney Kingsley, también escritor de obras de teatro. Yo sabía que Sidney estaba escribiendo una obra, así que le pregunté qué tal la llevaba. Él contestó: "Casi he terminado. Empezaré a escribir los diálogos mañana." De su respuesta se desprende que el diálogo siempre se escribe cuando ya se ha planeado todo lo demás.»

Dale Wasserman aborda el diálogo analizando en primer lugar el tema y la intención de la escena: «Siempre dejo el diálogo para el final. Cuando sé en qué dirección se mueve mi historia y cuáles van a ser los argumentos y el propósito de cada escena, añado el diálogo. Para entonces, el diálogo y su contenido ya están casi predeterminados. No obstante, el color y el estilo del diálogo no están predefinidos y eso es algo sobre lo que hay que machacar. Otorgar al diálogo la simplicidad y el estilo que necesita puede llegar a ser muy complicado».

Muchos escritores se entrenan escuchando con esmero las conversaciones de otras personas en un sinfín de situaciones:

John Millington declara que escuchando las conversaciones de las «fregonas» adquirió su sentido del diálogo.

Robin Cook afirma que le encanta escuchar las conversaciones de las personas que viajan con él en avión y que, mientras juega a baloncesto en el parque, escucha a los niños tomarse el pelo unos a otros.

Robert Benton a veces graba diálogos para escuchar el ritmo. «En *En un lugar del corazón*, el personaje de Margaret Sparling estaba basado en una amiga mía. Me senté con ella y la grabé durante dos días. Nos dedicamos a hablar y a hablar hasta que conseguí registrar el lenguaje que utilizaba.»

Pero una conversación normal no es lo mismo que un diálogo y, por esa razón, el hecho de desarrollar la habilidad de escuchar un diálogo es sólo el primer paso. El siguiente paso consiste en convertir una conversación real en un diálogo ficticio.

«Nunca uso las mismas palabras que utilizan las personas en sus conversaciones», afirma Robert Anderson. «Si grabas en una cinta la conversación de varias personas y luego vuelves a escucharla, te das cuenta de que es ridícula. Todo el diálogo es estilizado, verosímil e irreal y uno ha de ser capaz de llenar ese vacío. Hace muchos años, cuando escribía para un programa de radio titulado *The Theatre Guild on the Air*, hice una adaptación de *Adiós a las armas* que debía ser interpretada por Humphrey Bogart. Para consternación mía, descubrí que sólo podía utilizar una parte muy pequeña del famoso diálogo de Hemingway, porque de haberlo reproducido por completo no habría logrado que la historia avanzara, ni que las relaciones entre los personajes se desarrollaran. Cuando se emitió el programa, los críticos dijeron que "El diálogo de Hemingway era lo que llevaba adelante el programa". Me sentí

halagado por haber logrado escribir un diálogo hemingwayesco... que hacía avanzar la historia.»

Robin Cook manifiesta: «Siempre que escribo un diálogo lo leo en voz alta. Busco la similitud porque quiero que suene como si se tratara de dos personas reales que mantienen una conversación. Cuando leo un libro en el que el diálogo no es realista, me resulta muy obvio. Uno de los aspectos sorprendentes de los buenos diálogos es que te da la impresión de que estás leyendo algo en lengua vernácula cuando en realidad no es así».

Según Shelley Lowenkopf: «Nunca se ha pretendido que el diálogo de una novela sea una representación exacta de una conversación. En realidad, el diálogo representa la actitud de los personajes y el lector ha de ser capaz de saber a qué personaje corresponde cada intervención según el contenido de la misma. Por lo tanto, el diálogo debería poder expresar los secretos del personaje. Para obtener un buen diálogo, uno de los pasos a seguir consiste en analizar y comprender todo aquello que el personaje quiere mantener en secreto».

Leonard Tourney añade: «Un diálogo realista no es una conversación real, sino un artificio. Un diálogo debe caracterizar y ser conciso, porque sólo así puede ofrecer el sabor de la realidad».

Existen ejercicios y métodos que los escritores pueden llevar a cabo para aprender a escribir buenos diálogos.

Treva Silverman, por ejemplo, graba los diálogos de sus personajes en una grabadora y al día siguiente escucha la cinta. «Al día siguiente ya he olvidado un noventa por ciento de lo que había grabado y puedo escuchar la cinta como si estuviera oyéndolo por primera vez. En ese momento busco algún tipo de pista que me indique cómo hablaría el personaje. Cuando me hago una idea de cómo suena su voz, siento que puedo relajarme, pero lo paso fatal hasta que eso ocurre. Me resulta mucho más fácil construir los diálogos con una grabadora, porque me intimida menos. De ese modo no he de enfrentarme a una hoja de papel en blanco o a una pantalla de ordenador vacía.»

Robert Anderson explica que «Lo primero que hacen muchos escritores es escribir el diálogo, en vez de dejarlo para el final. Una vez Neil Simon me contó que ésa era su forma de trabajar. Esos escritores afirman descubrir a los personajes y el hilo de la historia mientras escriben el diálogo. Tras haberlo intentado varias veces cuando era joven (después de todo, es el diálogo lo que me fascina y no la historia), descubrí que me daba demasiados batacazos durante las primeras cuarenta páginas y que no llegaba a ninguna parte. Al escribir un diálogo puedo descubrir cosas sobre mí mismo que ni siquiera conocía, cosas que ignoraba que sabía, pero me resulta imposible descubrir el hilo de la historia. Yo he de saber de antemano cuál va a ser el final.

»Si te hallas ante una situación equivocada, el diálogo no fluye. Ningún diálogo funciona a menos que hayas sumergido a tus personajes en una situación interesante, entendiendo como tal aquella situación que logra que la historia avance.

»El autor de obras de teatro John Van Druten solía decir a veces que no podía conseguir que un personaje interviniera en el diálogo de acuerdo con su condición

hasta que le cambiaba el nombre. En ocasiones a mí también me ha sucedido. Creo que un personaje llamado Laura habla de forma diferente a un personaje llamado Hazel y, hasta que no das con el nombre apropiado, el personaje no funciona.

»Yo solía darles ejercicios a mis alumnos para que adquirieran práctica con los diálogos. En uno de esos ejercicios les planteaba una situación en la que alguien se encontraba un billete de diez dólares en la calle y, a la hora de la comida, discutía con su familia cómo iban a gastar esos diez dólares. La escena se centra en quién y cómo se va a gastar ese dinero, pero el subtexto revela las tensiones existentes entre los miembros de la unidad familiar.

»En mi obra de teatro *You Know I Can't Hear You When the Water s Running*, hay una escena en la que un matrimonio discute sobre si van a comprar dos camas individuales o van a seguir durmiendo en la vieja cama de matrimonio. Aparentemente discuten por las camas, pero en realidad en la discusión entra en juego su matrimonio. El subtexto trata de la madurez y de lo que le ha sucedido a su vida en común y al amor que sentían el uno por el otro».

Cuando Jules Feiffer daba clases de teatro en la escuela de Arte Dramático de Yale enseñaba a sus alumnos que para mejorar sus diálogos debían «dejar a un lado la satisfacción inmoderada de sus deseos y demás presunciones, decidir cuál iba a ser el propósito de la escena y olvidarse de todo lo demás. Era imprescindible, por lo tanto, que eliminaran todas esas florituras que los jóvenes escritores acostumbran a utilizar para demostrar lo brillantes que son».

La clave para escribir un buen diálogo consiste en aprender a prestar atención a los ritmos y los matices.

«Lo más importante», asegura Robert Anderson, «es desarrollar una voz para cada uno de los personajes que no sólo nos sea útil para el diálogo, sino que además simbolice su actitud. Si eres capaz de desarrollar esa voz, el diálogo funcionará.»

Caso práctico: Jules Feiffer

Muchos de nosotros estamos familiarizados con la obra de Jules Feiffer gracias a sus historietas semanales. Además se ha hablado mucho de su película *Conocimiento carnal* (que más tarde se llevó al teatro) debido a la excepcionalidad de su diálogo. Jules Feiffer también ha realizado una adaptación de *Popeye* para la gran pantalla y ha escrito *Little Murders* y *Elliott Loves*. Sus observaciones acerca del diálogo son relevantes para cualquier tipo de obra de ficción, muchas de ellas referidas a los personajes de cómics que gozan de especial importancia en el ámbito publicitario.

En la entrevista que viene a continuación, Feiffer nos habla de las diferencias que existen entre los diálogos dependiendo del medio de difusión para el que se creen.

«Cuando pasé de los cómics al teatro y luego al cine, descubrí que los diálogos variaban mucho de un medio a otro. Tanto en el teatro como en el cine, cuando hablas de relaciones has de exponer la etapa inicial, la media y la final de cada relación y no sólo el final como hago en los cómics. Las conversaciones entre persona-

jes de cómic son muy elípticas y concisas y es necesario que sea así por circunstancias de espacio. En el escenario, sin embargo, puedes permitirte añadir más matices y ser mucho menos directo. En el teatro el diálogo puede ser más extenso y más descriptivo —además de mucho más gratificante— que en el cine. No obstante, en el cine es posible incluir una comunicación menos verbal basada en intercambios de miradas, movimientos físicos, etc.»

Durante la entrevista, le pregunté a Jules cuál era el proceso que seguía para escribir los diálogos.

«En primer lugar, nunca pienso en el diálogo como tal. El diálogo es algo que surge de forma natural una vez has creado a un personaje y lo has enfrentado a una situación. Cuando introduces a uno o más personajes en una determinada situación, y decides quiénes son y cuál es su papel en la historia, automáticamente dicen un cierto tipo de cosas. Una cosa lleva a la otra y descubres, al igual que lo hace el público, de lo que en realidad están hablando. Muchas veces me ha sorprendido lo que mis personajes tenían que decirse unos a otros. Tú eres el que les das el primer empujón y luego ellos evolucionan por sí mismos y, a partir de ahí, es cuando resulta divertido. Estoy convencido de que si me ciño a un esquema, no voy a lograr obtener nada realmente interesante y vivo y hay que tener presente que gran parte de lo que los personajes tienen que decirse unos a otros otorga energía a la obra. La energía es lo que realmente importa cuando se habla de relaciones e, incluso cuando la situación es básicamente pasiva, es necesario que haya una presencia real de energía.

»Dicha energía proviene del subtexto y éste es el conflicto subyacente que está en guerra con la superficie de la obra, por lo que el único conflicto real posible es el que pueda haber entre el personaje y su yo interno. Trabajar con el subtexto no significa elaborarlo a partir de una serie de notas, sino que consiste en entender perfectamente lo que sucede en la historia, lo que no sucede y por qué no sucede y en saber hasta qué punto todo eso saldrá a la superficie. Y la parte más difícil de una obra consiste en saber cómo disfrazar el subtexto hasta el último momento, cuando todo tipo de cosas empezarán a salir a la luz y darán lugar a los clímax dramáticos.

»En algún punto el subtexto saldrá a la superficie, pero tampoco es aconsejable que se revele por completo. Hay una parte que sí ha de salir a flote, pero uno no puede desvelar todos sus secretos, sino que ha de permitir que sea el público quien los descubra. Mi intención es que el público se convierta en otro de los personajes de la película y que participe de forma activa en ella. Si pones todos los puntos sobre las íes y tratas al público como si estuviera encerrado en una burbuja, la relación enérgica que se establece entre lo que sucede sobre el escenario o en la película y los espectadores que permanecen sentados en sus asientos se desvanece. Como miembro de un público, me gusta que se me fuerce a pensar y que la obra que se me presenta suponga un reto para mí y por esa razón quiero que el resultado de mi trabajo sea el mismo.

»Si la tira humorística no es de carácter político, normalmente irá acompañada de un subtexto. Si es política, sin embargo, puede que vaya más al grano, pero aun así, teniendo en cuenta que las tiras cómicas casi siempre son irónicas, deberá incluir un subtexto. La mayoría de las personas prefieren no abrirse demasiado, o por

lo menos eso es lo que sucede en mi trabajo. La gente a menudo tiende a decir, tanto en su vida privada como en la pública, lo contrario de lo que realmente piensa o a disfrazarlo con todo tipo de etiquetas. Desde el principio mi trabajo se ha centrado justo en eso, es decir, en hacer desaparecer todas esas etiquetas y mostrar la realidad.

»Si veía que me costaba iniciar una escena, siempre me resultaba útil empezar con un diálogo del estilo de "Hola, ¿cómo estás? Yo estoy bien. ¿Qué vas a hacer hoy? Nada en particular. Es que tengo un problema..." y continuar con una serie de páginas de conversación trivial hasta que conseguía sumergirme en la escena. Otras veces he abordado la escena desde un punto medio y luego he retrocedido al principio. En ocasiones me he quedado atascado durante días e incluso semanas. Una vez tardé seis años en terminar una obra porque no conseguía entender hacia dónde me dirigía.

»Si eres capaz de captar el sentido de todo ese proceso y expresarlo con el lenguaje que utilizas habitualmente, habrás llegado muy lejos. Después, en el siguiente borrador, deberás añadir al discurso diferentes retoques para definir a los personajes. Hay demasiadas obras y demasiados guiones en los que todos los personajes parecen iguales. Me gusta que mis personajes sean tan individuales que para el lector no sea necesario que sus nombres aparezcan en la página, porque sabrá qué personaje interviene en cada momento. Has de aprender a detectar los tics característicos del comportamiento de cada uno de los personajes en la conversación, pero sobre todo has de aprender a escuchar tu propia voz interior.»

Aplicación

El diálogo es un elemento clave en el teatro, pero es esencial en cualquier tipo de obra de ficción, ya sea un drama, una novela o una narración corta.

Pensando en sus personajes, formúlese las siguientes preguntas:

- ¿He definido a mis personajes a través del ritmo de su discurso, del vocabulario, el acento (en caso de que resulte necesario) e incluso la longitud de las frases que utilizan?
- ¿Hay conflicto en el diálogo? ¿Establece el diálogo contrastes entre las actitudes de los diferentes personajes?
- ¿Contiene subtexto el diálogo? ¿He conseguido reflejar de algún modo lo que mis personajes quieren decir frente a lo que en realidad dicen?
- ¿Puedo deducir a partir del diálogo el origen cultural o étnico de los personajes? ¿Y el nivel de estudios? ¿Y la edad de cada uno de los personajes?
- Si al lado de cada intervención no viera el nombre del personaje que la ha realizado, ¿podría asegurar que son varios los personajes que intervienen en el diálogo? ¿Distingue el diálogo a los personajes?

Resumen

Todo escritor sigue un proceso de formación continuada. El hecho de aprender a escribir diálogos incluye escuchar y leer diálogos buenos, así como hablar bien para interiorizar los diferentes sonidos y ritmos. Algunos guionistas incluso asisten a clases de interpretación para entender mejor cuáles son las necesidades del actor en cuanto al guión.

El diálogo es la música de la literatura de ficción, los ritmos y las melodías. Todo escritor puede desarrollar una habilidad para el diálogo y escribir diálogos que transmitan actitudes y emociones y revelen las diversas complejidades del personaje.

8. La creación de personajes no realistas

Hasta ahora hemos hablado de personajes realistas, es decir, personajes que son como nosotros y con los que nos sentimos identificados porque comparten nuestros mismos defectos, deseos y objetivos. Esos personajes no son superhéroes, ni tampoco poseen características infrahumanas ni imperfecciones exageradas.

Sin embargo, en el mundo de la ficción también existen personajes no realistas, y si no piense en la gran gama de personajes que provienen de un mundo imaginario: E. T., Mr. Ed, sirenas, seres viscosos y tomates asesinos, Superman y Batman, King Kong, Bambi y Dumbo, el Gigante Verde y las pasas de California.

En este capítulo, analizaremos cuatro tipos diferentes de personajes no realistas que usted como escritor puede llegar a crear. Estos cuatro tipos son: el personaje simbólico, el personaje no humano, el personaje fantástico y el personaje mítico. Los personajes de cada una de estas categorías están determinados por sus límites, por su contexto y por las asociaciones y las reacciones del público.

El personaje simbólico

Los personajes realistas son los más dimensionales, pues los definen la coherencia y las paradojas y la complejidad de la psicología, las actitudes, los valores y las emociones. Si tuviera que anotar todas y cada una de las cualidades que posee un personaje dimensional, el resultado sería una lista muy larga.

Los personajes simbólicos poseen una única dimensión y no se pretende que sean multidimensionales. Encarnan una sola cualidad, generalmente basada en una idea como el amor, la sabiduría, la compasión o la justicia y se adaptan mejor a las historias ficticias, a los mitos, a las fantasías o incluso a los libros tipo cómic como en el caso de las historias de superhéroes.

Los orígenes del personaje simbólico se remontan a las tragedias griegas y romanas. En aquella época se definía a los dioses y diosas tomando como base un único atributo. Atenea/Minerva era la diosa de la sabiduría; Afrodita/Venus, la del amor; Hades/Plutón, el dios de los infiernos; Poseidón/Neptuno, el dios del mar; Dionisio/Baco, el dios del vino; y Artemisa/Diana, la diosa de la naturaleza agreste y salvaje.

Por otro lado, los personajes simbólicos, aunque su dimensionalidad es limitada, no son necesariamente personajes planos ni carecen de interés, pues de la cualidad que poseen se derivan otras cualidades relacionadas con ella.

Por ejemplo, Marte (o Ares) era el dios de la guerra. Sus padres, Zeus y Hera lo detestaban porque era despiadado, cruel y sus manos estaban manchadas de sangre. Lo acompañaban la Discordia y el Conflicto, el Terror, el Temblor y el Pánico. Según la mitología romana, llevaba una armadura reluciente y los soldados «se precipitaban hacia una muerte gloriosa»[1] cuando veían que iban a morir en el campo de batalla de Marte. Su ave era el buitre, el pájaro de la muerte.

Todo lo relacionado con la guerra entra dentro del contexto de Marte. Los sonidos, la vestimenta y todo lo relacionado con la guerra forman parte de este personaje, mientras que todo lo que no tenga nada que ver con la guerra es ajeno a él. Por otro lado, tampoco presenta ninguna de las ambivalencias inherentes a la paz y la guerra. En él no hay ni un solo ápice de alegría y carece de incertidumbres y contradicciones.

Para mostrar la relación que existe entre los personajes simbólicos y los personajes realistas, podríamos trazar una línea continua.

Personaje simbólico unidimensional	Personaje multidimensional

Si colocáramos a Marte en la línea continua, sería un personaje unidimensional. Por otro lado, también existe una gran variedad de personajes realistas y multidi-

1. Edith Hamilton, *Mythology*, Nueva York, New American Library, 1940, pag. 34.

mensionales que podemos colocar en el extremo unidimensional de la línea como, por ejemplo. Rick de *Casablanca*, Escarlata O'Hara, Shane, o Rose de *La reina de Africa*.

Además, mientras sitúa a los personajes en el extremo que les corresponde, se encontrará con que hay personajes que están en algún punto intermedio de la línea.

Las mujeres de Stepford son personajes simbólicos que representan a la esposa perfecta. Todo lo relacionado con ese concepto forma parte de su carácter, incluida la obediencia a sus maridos y el compromiso de procurar que la casa esté limpia, servir buena comida y contentar a sus hijos. Esos personajes no poseen ninguna característica que no esté directamente relacionada con su papel de buenas esposas y no se permite que las imperfecciones de la vida real inherentes a su condición de mujeres casadas influya en su personalidad.

Entre otros de los ejemplos cabe mencionar al *Common Man* (hombre de la calle) de *Un hombre para la eternidad* de Robert Bolt, y al *Everyman* (ciudadano medio) de la literatura medieval, que representan la mediocridad de las personas.

Al igual que la mayoría de superhéroes, muchos villanos también son personajes simbólicos. El Joker de *Batman* simboliza la maldad, mientras que Superman es la personificación de «la verdad, la justicia y el estilo de vida americano».

Los creadores de personajes simbólicos omiten a propósito muchos detalles, aunque sólo los que no son imprescindibles para transmitir la idea principal.

Cuando sitúe a estos personajes en la línea continua, puede que decida, por ejemplo, que Clark Kent y Bruce Wayne son deliberadamente más dimensionales que sus respectivas personas, Superman y Batman, pero intencionadamente menos dimensionales que personajes como Rick, Escarlata, Shane o Rose. Ésta podría ser la clasificación:

Personaje simbólico unidimensional				Personaje multi-dimensional
Marte	Mujeres de Stepford Everyman	Superman Batman Joker	Clark Kent Bruce Wayne	Escarlata Rick Shane Rose

EJERCICIO: Cree un personaje que simbolice la Justicia. En primer lugar, haga una lista de las cualidades de la Justicia. Algunas de esas cualidades podrían ser la imparcialidad, la neutralidad, la no discriminación por razones de color o sexo y el conocimiento tanto del espíritu de la ley como de las leyes por escrito. Debería ser capaz de incluir en la lista entre veinte y cincuenta características de la Justicia. Para desarrollar más a fondo esta idea, piense en los padres de la Justicia. Uno podría ser quizá un abogado, en representación de la Legalidad, y el otro un filósofo, en representación de la Sabiduría. Si el personaje que ha decidido crear fuera un dios o una diosa, podría detenerse aquí.

Llegado este punto, deberá otorgar más dimensionalidad al personaje. Añádale cualidades, relacionadas con las anteriores, que no resulten contradictorias. Entre las diversas posibilidades que existen podríamos señalar la compasión, la sabiduría, la perspicacia y la capacidad de negociación.

Piense también en la diferencia entre la Justicia como personaje simbólico frente a un personaje realista, cuya cualidad principal fuera la justicia, pero que conservara las contradicciones, ambivalencias y paradojas que forman parte de todo personaje multidimensional.

Los personajes simbólicos transmiten una única idea con absoluta claridad y por ello pueden resultarle útiles para expresar el tema principal de su historia. Sin embargo, hay que vigilar que sus limitaciones no les hagan parecer personajes planos.

El personaje no humano

Muchos de nosotros crecimos leyendo historias de personajes no humanos como Belleza Negra, Lassie, Charlotte en *Charlotte's Web*, Bambi, Dumbo o el Corcel negro. Sin embargo, los personajes no humanos no están limitados a las historias para niños. Como adultos, podríamos sentirnos fascinados por *Rebelión en la granja* de George Orwell, por Caliban en *La tempestad* o por Harvey, de la obra de teatro que lleva el mismo título.

A veces, los personajes no humanos son simplemente personajes humanos que ladran, muerden o tienen una cola peluda. Son animales antropomórficos. Aunque es obvio que los personajes de *Rebelión en la granja* no son tan dimensionales como lo son los personajes humanos, están creados a propósito de un modo determinado para que nos recuerden a seres humanos. Se podría decir que son humanos con piel de cerdo.

Se puede empezar a crear un personaje no humano haciendo hincapié en el lado humano del animal. Por ejemplo, Lassie es muy fiel y mansa; Rin Tin Tin es muy listo; Napoleón, el cerdo *de Rebelión en la granja*, manipula y tiraniza a los demás. Sin embargo, estas cualidades no son suficientes para caracterizar a los personajes. Al público o lector no va a resultarle satisfactorio limitarse a observar a un perro listo o a leer una historia sobre un caballo manso y, por esa razón, es necesario adoptar un enfoque diferente para crear personajes no humanos que resulten más interesantes.

Todo personaje humano adquiere dimensionalidad cuando se le otorgan características humanas y se hace hincapié en ellas. No obstante, el hecho de poner de relieve los aspectos no humanos de un personaje rara vez proporcionará mayor intensidad a un personaje no humano. Subrayando, por ejemplo, las características caninas de un perro (tales como la intensidad de sus ladridos o la velocidad con la que corre hacia el plato de comida) no va a lograr que a los humanos les resulte más encantador.

Por esa razón, es necesario dotar al personaje de identidad. Uno de los procesos a seguir para alcanzar dicha identidad podría incluir los siguientes pasos:

1. Escoger cuidadosamente uno o dos atributos que empiecen por definir la identidad del personaje.
2. Subrayar todo aquello que el público asocia con el personaje para desarrollar a fondo esa identidad.
3. Crear un contexto sólido para caracterizar al personaje.

Los personajes realistas son difíciles de clasificar en comparación con los personajes no humanos. Los personajes realistas pueden ser leales, pero, en determinadas situaciones, su lealtad podría debilitarse si se sintieran amenazados. También pueden parecer optimistas, pero una situación trágica podría alterar su forma de ver las cosas.

Los personajes no humanos, sin embargo, poseen atributos claramente definidos que no cambian nunca. A pesar de que dichos atributos puedan estar basados en cualidades humanas, carecerán de los matices y la variedad propios de los personajes humanos. Lassie siempre será fiel y Rin Tin Tin siempre será listo.

Al Burton, productor de la serie *Lassie*, dice lo siguiente: «Me gustaría pensar que Lassie posee una constancia que es poco común entre los humanos. La constancia resulta protectora, leal, digna de confianza, valerosa y, en definitiva, una medida de seguridad para cualquier niño».

No obstante, todos esos atributos por sí solos no proporcionan a los personajes la variedad y el interés necesarios. El público necesita proyectar asociaciones sobre los personajes. Pero ¿cómo funcionan esas asociaciones? Fijémonos en el método utilizado por la industria publicitaria para crear a un personaje que anuncie un producto, como por ejemplo un coche, una clase de verdura o una marca de cerveza.

Michael Gill, vicepresidente de la agencia de publicidad J. Walter Thompson, explica los métodos que utilizan para proporcionar identidad a las marcas, método que también resulta útil para otorgar identidad a los personajes: «La mayoría de consumidores no saben establecer la diferencia entre una marca de cerveza o de detergente y otra y ni siquiera saben qué diferencia hay entre Pepsi y Coca-Cola, así que lo que se pretende es que el anuncio deje claro que la marca que anuncia tiene una personalidad y una identidad propias. Esto es parecido a lo que sucede con las marcas que se le ponen al ganado. Cuando ves la marca, enseguida la reconoces porque los ganaderos la usan para evitar que todas las cabezas de ganado parezcan iguales. En cuanto a marcas de coches, Mercedes, por ejemplo, representa la técnica, mientras que Ford representa la calidad. Asimismo, algunos camiones determinados son símbolo de potencia y resistencia. Este personaje no humano —ya sea un coche o un ordenador— se convierte en una personificación de ciertas cualidades. Al asociar el coche con la cualidad, se consigue un efecto aureola».

En publicidad, este efecto aureola empuja al consumidor a querer comprar el producto. Cuando se aplica a la creación de personajes no humanos, dicho efecto aumenta la sensación de identidad entre el público y los personajes.

En ocasiones, la personalidad del personaje de un anuncio surge del análisis de las propiedades del producto. El Pillsbury Doughboy nos hace pensar en la forma en que se trabaja la masa y se logra que suba. Snap, Crackle y Pop, como todo el

mundo sabe, se refiere al sonido de los Krispies de arroz de Kellogg's. Spuds MacKenzie saca provecho de que todos consideramos a los perros como los mejores amigos del hombre y utiliza para anunciarse una animada y divertida fiesta de animales.

En otras ocasiones, la identidad del personaje brota de las asociaciones añadidas. Las pasas que bailan en el anuncio de pasas de California no poseen las mismas características que las pasas que consumimos. Los creadores del anuncio no hicieron hincapié en la rugosidad de las pasas, en lo diminutas que son, ni en sus propiedades alimenticias, sino que el salto hacia delante fue mayor. Seth Werner, creador de las pasas de California, explica de dónde surgió la idea:

«El cliente nos había dicho: "Quisiera que en la campaña publicitaria apareciera alguien famoso, porque me gustaría que en ella hubiera algo más que pasas. Imagino que un personaje famoso le dará más personalidad de la que nosotros podemos darle a la campaña si nos valemos únicamente de nuestro producto". Nosotros le dijimos que creíamos poder convertir a las pasas en una celebridad por sí mismas, dándoles una personalidad propia. Nuestra idea original (mía y de mi socio Dexter Fedor) consistía en que un puñado de pasas bailara al son de *I Heard It Through the Grapevine*. Y a partir de ahí empezamos a pensar en la imagen de las pasas. Decidimos que queríamos que resultaran simpáticas y un poco intimidantes. Por contraste, los demás alimentos para picar serían más apagados y menos sofisticados. Establecimos una relación entre las pasas y otros personajes como las patatas fritas que languidecían, las barras de caramelo que se derretían o el chicle con zapatos que se quedaba pegado a la mesa. Y mientras que las pasas iban a la moda, vestidas con zapatillas de lona desatadas y gafas de sol, las galletas saladas llevaban zapatos con puntera, y una barra de caramelo, botas para el desierto; cualquier cosa que resultara menos sofisticada en comparación con la vestimenta de las pasas.

»Queríamos que el consumidor creyera en el realismo de esos personajes. La publicidad del producto tenía que estar basada en la realidad, porque de lo contrario nadie lo compraría. Eso significaba que no sólo debíamos crear unos personajes a grandes trazos, sino que debíamos añadirles las sutilezas y los pequeños matices que hacen que sean especiales.»

Todos esos personajes consiguen una personalidad propia a través de asociaciones. Nosotros otorgamos ciertos sentimientos al personaje, pero es el personaje el que los ilustra. Determinando el contexto del personaje se pueden fortalecer dichas asociaciones.

El contexto familiar define a Lassie y su existencia está determinada por la relación con la familia. Steve Stark, coproductor de la serie *Lassie*, declara: «Consideramos al perro como parte de la familia. Es realmente el mejor amigo de la familia y, concretamente, del hijo. Los nuevos episodios de la serie no están dirigidos a los niños, sino a la familia entera y Lassie complementa esa idea al formar parte de una. Cuando está enferma, la familia siempre está a su lado y cuando alguno de sus miembros está enfermo, ella también está a su lado, como una verdadera familia. Rin Tin Tin era el salvador, mientras que Lassie es la confidente y la amiga».

El productor Al Burton aclara: «El contexto familiar es un remanente de la serie anterior y en los nuevos episodios se hace hincapié en él. Hemos incluido una chica en la serie que también está relacionada con Lassie. Lassie tiene valor en la familia y sabe que la necesitan. De hecho, la familia no llega a dar demasiados pasos sin que los espectadores piensen: "Menos mal que cuentan con Lassie". Lassie es mucho más sensible que Rin Tin Tin; se relaciona más y parece dejarse influir automáticamente por el estado de ánimo de la unidad familiar.

»Lassie es una compañera maravillosa y una extraordinaria amiga y, en esta época de relaciones precarias —porque estoy convencido de que vivimos en una época de relaciones precarias, en especial los seres humanos—, es fantástico contar con un perro que te proporcione ese tipo de relación tranquila que uno ya no puede encontrar».

Compare el contexto de Lassie con el contexto de otro personaje no humano, King Kong. Este personaje proviene de los mares del sur, de un contexto primitivo, oscuro, misterioso y aterrador. Las asociaciones inherentes a él incluyen un vago conocimiento de los antiguos ritos religiosos, sacrificios humanos y una sexualidad oscura e incontenida. Sus orígenes son desconocidos y lo que se necesita para apaciguarlo continúa siendo algo misterioso. El personaje de King Kong nos asusta más de lo que debería porque es la representación de nuestro miedo a lo desconocido.

EJERCICIO: Utilizando el proceso de escoger un atributo, desarrollarlo mediante asociaciones y esclarecer el contexto, cree una criatura escamosa y extraña que provenga de otro planeta. ¿Qué cualidades le otorgará? ¿Hará hincapié en sus armas de defensa, su temor y su manipulación inteligente? ¿O pondrá de relieve la compasión, el compañerismo y la simpatía?

¿Con qué asocia al personaje? Observe que las asociaciones variarán en función de si hace hincapié en los atributos positivos o negativos de carácter humano.

¿Cuál será su contexto? ¿Vive en las profundidades de la tierra y su contexto es, por lo tanto, oscuro y primitivo? ¿Viene del cielo, de modo que se potencia un contexto alejado del mundo o quizá incluso idílico? ¿O vive en la tierra, cosa que haría que su contexto estuviera más dado a las relaciones?

El personaje fantástico

Los personajes fantásticos viven en un mundo extraño, mágico y romántico habitado por criaturas tan poco corrientes como los gnomos, los gigantes, los duendes, los trolls y las brujas. En ese mundo puede que exista la maldad y la oscuridad, pero nunca son definitivas. Puede que los personajes sean peligrosos, pero no aterradores y, aunque es posible que sean maliciosos, siempre triunfa la buena voluntad y puede que, al final, incluso se les redima.

Los personajes que pertenecen a un contexto mágico poseen un número limitado de cualidades. A veces se les define a través de la exageración física: de tamaño descomunal, como Paul Bunyan, o diminutos, como los liliputienses en *Los viajes de Gulliver*.

A otros se los define por sus poderes mágicos como, por ejemplo, Merlín el Mago en la leyenda del rey Arturo, o la malvada bruja del oeste en *El Mago de Oz*.

Por último, a algunos de ellos se les define por su condición de personajes superbuenos, superingeniosos o supermalos. Casi todos los héroes, heroínas y villanos de los cuentos de hadas responden a esta descripción.

A pesar de que la mayoría de personajes fantásticos están arraigados en los cuentos de hadas y en los cuentos populares, se han creado personajes nuevos. Algunos de ellos son la sirena de la película *1,2,3... ¡Splash!*, el niño que se convierte en adulto en *Big* y los Anterians en *Cocoon*.

En la serie de televisión *La bella y la bestia*, se empareja a Vincent, un personaje fantástico, con Catherine, un personaje realista. El contexto de Vincent —subterráneo, terroso y primitivo, observando la luz desde lejos— contrasta con el de Catherine en su moderno y elevado edificio de apartamentos. Por su condición de personaje realista, posee un abanico de emociones mucho más extenso y tanto puede sentirse deprimida, triste, frenética o abrumada por el exceso de trabajo como cariñosa, amable, comprensiva o compasiva.

Las cualidades de Vincent, sin embargo, están más limitadas. No es simplemente un personaje realista con cabeza de león, sino que permanece ligado a los confines de la fantasía. Aunque deformadas en apariencia, las cualidades de Vincent son positivas. Es amable, compasivo y atento. En ocasiones le invade una sensación de ansiedad, pero esa sensación nunca pone en peligro la bondad de su alma y, de hecho, la bondad es la característica que lo define. El romanticismo de la historia y la heroicidad de Vincent convierten la serie en un cuento de hadas moderno.

En el mundo de la publicidad, uno de los personajes fantásticos con más éxito es el Gigante Verde. La historia de su creación muestra cómo la cuidadosa elección de atributos específicos puede dar lugar a un personaje memorable y bien caracterizado.

En 1924 se lanzó al mercado una nueva marca de guisante cuyo tamaño era más grande de lo habitual denominado «Gigante Verde». Se contrató a la agencia Leo Burnett para que desarrollara el personaje del gigante. Muchas de sus decisiones reflejaban el deseo de crear un personaje fantástico. Para empezar, desarrollaron el contexto positivo del gigante, situándolo en un valle verde y procurando que se lo asociara con los conceptos de salud y abundancia.

Hurtley Baldwin, de la agencia Leo Burnett, afirma: «En el fondo estamos convencidos de que la comida es sólo un elemento base de la supervivencia. En casi todas las culturas primitivas los dioses principales guiaban la caza y garantizaban la cosecha y un panteón de dioses se encargaba de asegurar que todo fuera abundante, fresco y sano. El Gigante Verde es un descendiente directo de esos dioses. Como sucede con la mayoría de personajes fantásticos, conocemos de antemano algunos detalles sobre el gigante. Vive en un valle de donde provienen todas las cosas buenas y dirige el destino de todos los que viven y trabajan en ese valle. Además, se encarga personalmente de cuidar todos los detalles, desde que se siembra la semilla, pasando por la cosecha, hasta el envasado».

Por otro lado, se le otorgaron determinadas cualidades específicas para desarro-

llarlo como personaje. «El Gigante Verde es la "estrella" del anuncio», continúa diciendo Baldwin, «pero visualmente desempeña un papel de apoyo muy importante. En realidad es más necesario sentir su presencia que verlo como personaje. Es serio, pero no estirado y además es simpático y agradable (de ahí el «ho-ho-ho»). Sin embargo, el halo de oscuridad que le rodea contribuye a poner de relieve su fantasía. Él es como todo el mundo imagina que es y no como lo revelaría un artista o un cámara.»

Baldwin hace hincapié en la idea de que el gigante necesita permanecer en un contexto de fantasía. De hecho, en uno de los anuncios rodearon al Gigante Verde de personas reales y no funcionó. «Las personas reales pueden destruir el humor y la fantasía recordándonos que el Gigante es un personaje simulado. La fantasía permite a las personas "creer" lo que de otro modo rechazarían como una exageración. La animación prolonga la fantasía y permite al telespectador interpretar las historias a nivel simbólico en lugar de a nivel racional.»[2]

El personaje mítico

Todos y cada uno de los tres tipos de personajes ficticios de los que hemos hablado hasta ahora poseen atributos, contexto y/o asociaciones acentuados. Para la creación de personajes míticos se utilizan esos mismos elementos, pero se añade uno más: el conocimiento del público.

La diferencia entre una historia corriente y un mito depende de la interpretación del público. La mayoría de obras de ficción nos conmueven de algún modo, ya sea haciéndonos llorar, reír o entrar en razón. Sin embargo, en el caso de muchas películas y novelas, una vez acabamos de verlas o leerlas, nos olvidamos de ellas. Es posible que recordemos durante cierto tiempo alguna escena o un determinado personaje, pero después se borra por completo de nuestra mente.

Cuando terminamos de leer o de ver una historia mítica, sin embargo, añadimos a la experiencia un proceso reflexivo. La escena o el personaje vuelve para cazarnos y no nos deja escapar. Un relato mítico representa el significado de nuestras propias vidas; transmite una historia que puede ayudarnos a entender mejor nuestra propia existencia, nuestros valores y nuestros anhelos. Muchos de nosotros, mientras vemos una película o leemos una novela, proyectamos nuestra historia personal sobre la que se está narrando.

En ocasiones, los mitos y los personajes míticos nos animan, nos motivan o influyen en nuestro comportamiento o en nuestra manera de ver las cosas. En cierto sentido, adquirimos fuerza al identificarnos con el heroísmo de los personajes míticos.

Las historias míticas son generalmente historias heroicas en las que la figura de un héroe supera todos los obstáculos que se interponen en su camino hacia la persecución de un objetivo o tesoro. Por regla general, el héroe se transforma en el

2. Baldwin, Hurtley. «Green Giant Advertising. What It Is, Why It Is, and How It Got Where It Is Today», The Leo Burnett Agency, marzo de 1986.

transcurso de su itinerario. Mientras observamos el desarrollo de la historia, puede que pensemos en nuestros propios itinerarios heroicos: los obstáculos que el escritor ha de vencer para vender su guión o novela o los problemas a los que nos enfrentamos cuando vamos en busca de una relación amorosa, un puesto de trabajo o un estilo de vida satisfactorios. El itinerario de la historia también puede recordarnos a nuestros itinerarios interiores, en la búsqueda del valor y el significado de nuestras propias vidas.

Muchas películas contienen elementos míticos, como el personaje heroico que vence los obstáculos de un determinado trayecto, pero, si no engendran una reflexión o sensación de identificación, dejarán de ser un mito verdadero. La piedra de toque es lo que el público proyecta sobre la historia y el hecho de que los personajes y la historia ayuden o no a los espectadores a comprender sus vidas a un nivel más profundo.

Indiana Jones y la última cruzada, la última película de Indiana Jones, por ejemplo, está protagonizada por un héroe desmedido que vence toda clase de obstáculos mientras va en busca del Santo Grial. Vista desde fuera, esta película podría parecer un mito, pues contiene la mayoría de elementos requeridos.

No obstante, analicemos la película con mayor profundidad y formulemos algunas preguntas relativas a los mitos: ¿se parece el viaje de Indiana Jones en busca del Santo Grial a nuestros viajes en busca de la satisfacción de alguno de nuestros deseos? ¿Nos anima su historia a enfrentarnos a los obstáculos que se interponen en nuestras vidas? ¿Establecemos tras haber visto la película una relación más estrecha con nuestras propias historias personales?

Para la mayoría de los miembros del público la respuesta a esas preguntas sería negativa. Esto no le resta diversión ni aventura a la película, pero sí significa que probablemente esa película no es un mito.

Usted podría formular las mismas preguntas con respecto a otras películas que se han calificado de míticas, tales como *E. T.*, *Encuentros en la tercera fase*, *Blade Runner*, *La guerra de las galaxias* o *Robocop*.

Fijémonos en uno de los personajes que han tenido más éxito en el ámbito de la publicidad y a quien se le considera un personaje mítico: el hombre Marlboro.

«En publicidad, como sucede con la mayoría de obras de ficción», cuenta Michael Gill de J. Walter Thompson, «necesitas interceptar el subconsciente de tu público. El hombre Marlboro parece haberlo logrado. Joseph Campbell menciona en su estudio del mito que, desde que hay hombres y caballos, existe el mito del hombre que va a caballo. Generalmente, ese hombre es un rey poderoso, un dios, un caballero o un soldado. En el caso del hombre Marlboro, ese hombre es, por supuesto, el símbolo del Oeste, el vaquero, y la gente lo respeta y lo idolatra. Cuando las personas fuman no lo hacen por casualidad, sino que lo asocian con algo que les hace sentirse mejor.

»Cuanto más real es el personaje, más identificadas se sienten las personas con él y más les gusta. En el anuncio, el hombre Marlboro lleva bigote, un tatuaje y un sombrero blanco. Si el sombrero fuera negro, sería diferente. Además, generalmente aparece montado a caballo en espacios abiertos y no en ciudades, porque, mien-

tras que las ciudades simbolizan la maldad, el riesgo y el peligro, el campo es símbolo de bondad. Siempre lo imaginamos en paisajes hermosos, rodeado de animales bellos y, de hecho, los animales son la principal expresión de libertad, tolerancia y placer. El aire fresco y la salubridad son muy importantes. Por otro lado, transmite una sensación de confianza, de que él controla la situación. Siempre aparece solo o bien con otros hombres, pero nunca con mujeres porque no forma parte del mito. Interceptar esa dimensión mítica en el ámbito de la publicidad es poco probable, pero el hombre Marlboro parece haberlo conseguido.»

Probablemente la mayoría de personas que fuman Marlboro han pasado poco tiempo fuera de la ciudad y es muy posible que nunca hayan montado a caballo, pero aun así el hombre Marlboro está lleno de significado para ellos. El representa el deseo de aire fresco y espacios abiertos y la sensación de confianza en sí mismos.

Cabe mencionar que Vincent, en la serie *La bella y la bestia*, es un personaje tanto mítico como fantástico. También podrían considerarse personajes míticos Superman y Batman, puesto que, en el caso de este último, el personaje y la historia de Batman nos dicen algo sobre la oscuridad y la psicosis de nuestra sociedad.

Michael Besman, vicepresidente senior de producción en Guber-Peters Entertainment, nos habla del desarrollo del personaje de Batman: «Batman es el vengador discreto. Es como Robocop. Bruce Wayne es el millonario, un personaje con desdoblamiento de personalidad que está dolido por la muerte de sus padres y ha decidido vengarla. El es el que se siente a disgusto, pues ha crecido siendo un rico heredero de primera plana y está obligado a tratar con la prensa y a comunicarse con el público. Cuando se convierte en Batman, sin embargo, no ha de enmascarar su ira, sino que puede exteriorizarla. Bruce Wayne se ve obligado a vivir en el mundo que le rodea y posee una identidad al contrario que Batman».

En cierto sentido, Bruce Wayne debía enfrentarse a su identidad humana. Es un personaje realista que elige convertirse en un personaje ficticio porque le resulta más simple y más directo. Al perder su dimensionalidad también es capaz de dejar a un lado el dolor que le causa su condición humana, a la que le cuesta tanto enfrentarse. Bruce Wayne creó a Batman porque le habría gustado que él hubiera estado allí para salvar a sus padres.

Besman compara las diferencias que existen entre los personajes de Superman y Batman: «Clark Kent es muy consciente de su identidad secreta. Cuando llegó a la Tierra se metió en el papel de superhéroe, pero sólo porque había descubierto sus superpoderes. Batman, sin embargo, parte del dolor, de la rabia y de la necesidad de expresar ambos sentimientos.

»La reacción del público frente a ambos personajes es muy diferente. Yo era un fan absoluto de los cómics de Superman y recuerdo que pensé que sería fantástico que existiera un Superman realmente. Es casi como saber que Dios existe porque transmite seguridad. Pero no quería ser Superman. Sólo quería correr alguna que otra aventura junto a él. Batman, por el contrario, es un camino cuesta arriba. Ha sufrido mucho y la relación que hay entre él y el público es más bien una conexión emocional. Es como nosotros, menos mágico que Superman. Éste es más bueno que el pan, mientras que Batman es la otra cara de la moneda».

El contexto de Batman también determina al personaje. En algunos de esos cómics de héroes el contexto es muy oscuro. Besman dice al respecto: «La reproducción de Gotham City es realista, valerosa, oscura y psicológica. Todo consiste en exagerar un lugar para que el público pueda comprender lo que empuja a un hombre a convertirse en Batman».

En un reciente éxito de taquilla aparece otro personaje mítico, el Fantasma de la ópera, que simboliza a la víctima herida. James Dearden, que escribió un guión para llevar esta historia al cine, tuvo que averiguar cómo convertir a este personaje en un personaje mítico. «En el guión lo que intenté fue crear un fantasma. Pero ¿cómo puedes crear a un tipo que esté horriblemente desfigurado y viva en una cueva subterránea toda su vida y que a la vez posea un alma bondadosa y sea capaz de sentir amor? Es obvio que ese personaje no sería real porque un personaje real en esas circunstancias olería mal, sería deforme y psicológicamente retorcido. Aun así, lo que tenemos está basado en el mito. Creo que conseguimos crear a un personaje que, en el contexto de la película, fuera coherente y cuya condición de personaje simbólico resultara verosímil. En su creación, el punto de partida es el valor o la idea y, en este caso, la idea se basa en un personaje rechazado y lisiado con un alma terriblemente bondadosa y generosa. Mi paradigma para el Fantasma era *La bella y la bestia*.»

Los personajes míticos tienden a poseer ciertas cualidades específicas. Generalmente son heroicos. Se les exige demasiado y son capaces de afrontar el reto. En el transcurso de la historia, los personajes míticos cambian y se convierten en personajes más fuertes o más sabios. El pasado de la figura mítica suele ser misterioso u oscuro y puede que parte de su historia de fondo, aunque implícita, se le oculte al público.

A veces, el escritor (y el personaje) conoce el pasado, pero lo mantiene deliberadamente en secreto porque es demasiado doloroso. Puede que el personaje no sea capaz de enfrentarse a él y prefiera no hablar del tema. En este caso, la historia de fondo es una parte esencial del personaje, pero debido a su aire de misterio el público se forma su propia interpretación de lo que ocurrió. Shane, que en parte representa el mito del antiguo Oeste, podría clasificarse dentro de esta categoría.

En ocasiones se conoce o se revela el pasado durante el transcurso de la historia. El terrible suceso que ha motivado y obsesionado a Batman durante toda su vida afecta a la manera que tenemos de entender el poder de la venganza y la obsesión.

En cada época se crean nuevas historias de mitos que nos ayudan a entender nuestras propias vidas. En los años treinta, Charlie Chaplin expresó en *Tiempos modernos* la impotencia abrumadora que sentían muchas de las personas que pertenecían a una sociedad excesivamente industrializada. Más recientemente, *Blade Runner* nos mostraba las consecuencias normales provocadas por la corrupción y el exceso de población. Oliver Stone exploró a los personajes míticos en una historia sobre la avaricia titulada *Wall Street*, así como en *Platoon*, una historia sobre el bien y el mal y la inocencia perdida. *Campo de sueños* examinaba la nostalgia que sentimos por el pasado y por nuestros propósitos y *Melodía de seducción* y *Atracción fatal* exploraban la soledad y el peligro inherente a muchas relaciones de pareja de hoy en día.

Los personajes míticos pueden resultar difíciles de crear. Necesitan la suficiente dimensionalidad para parecer seres humanos reales y, sin embargo, han de estar rodeados de un halo de misterio y de una falta de especificación que les permita representar no sólo una persona, sino también una idea determinada. Son tanto humanos como simbólicos, sin que una de estas cualidades pese más que la otra.

La última prueba que ha de superar un mito consiste en determinar si contribuye en algo a las vidas de los miembros del público. No obstante, el hecho de incluir algunas dimensiones míticas puede caracterizar más a fondo a los personajes y fortalecer la relación entre sus historias y las de los espectadores.[3]

En el seminario que se llevó a cabo para el personal de *MacGyver,* mencionado con anterioridad, hablamos de las diferentes formas de añadir dimensiones míticas al personaje de MacGyver. El ejecutivo de red de ABC que había asistido a la reunión, William Campbell III, consideró muy importante que MacGyver continuara siendo algo misterioso para que pudiera ser un personaje heroico. Al mismo tiempo, la fuerza de la serie provenía de la combinación de acción, inteligencia y emociones. Yo sugerí que probablemente nos hallábamos ante un nuevo tipo de héroe y que analizando al personaje desde una perspectiva mítica, era posible que fuéramos capaces de desarrollarlo, así como de desarrollar la relación que el público mantenía con él.

La definición de *héroe* cambia de una época a otra, pero lo hace muy lentamente. Se ha definido a los héroes como soldados, conquistadores, competidores y, en definitiva, como hombres de acción. Es cierto que MacGyver es un hombre de acción, pero es un tipo de héroe diferente porque responde a las situaciones sin violencia y sin competitividad. El héroe del pasado salía a conquistar todo lo que fuera salvaje, mientras que MacGyver sólo pretende proteger la tierra. El héroe del pasado era un individualista duro y MacGyver es una persona humana que sabe trabajar en equipo. Podría convertirse en el nuevo héroe de la juventud de hoy en día, pues, en una época en la que los jóvenes están ensimismados a causa de las drogas, la depresión y una gran sensación de impotencia, MacGyver representa toda una serie de repuestas y comportamientos alternativos.

El desarrollo del personaje de MacGyver podía tomar dos direcciones diferentes. Si los productores querían convertirlo en un personaje más mítico, podían inventar más historias sobre las cuestiones que son importantes en nuestra época —desde la corrupción, pasando por la ecología, hasta la ingeniería genética— y mostrar cómo este nuevo héroe respondía a esas cuestiones mediante soluciones pacíficas.

Para aumentar sus dimensiones míticas, los productores podían decidir sacar provecho de algún aspecto de su pasado que fuera misterioso o que estuviera pendiente de resolver. Eso permitiría al público proyectar sus propias interpretaciones de la historia de fondo de MacGyver sobre el personaje.

3. Para una lectura más exhaustiva sobre el mito, véase *Hero of a Thousand Faces* y *El poder del mito* de Joseph Campbell; *The Search for the Beloved* de Jean Houston; y el capítulo sexto de mi primer libro, *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*, que trata del mito en los guiones cinematográficos.

Sin embargo, debido a que la fuerza del personaje (y del actor) proviene en gran medida de su habilidad para transmitir emociones y consideración, y de su dimensionalidad (cualidades que los personajes míticos no siempre poseen), puede ser un error intentar hacer de él un héroe mítico clásico. MacGyver es claramente un personaje emocional cuyo pasado no presenta grandes misterios.

En su lugar, podría sacarse provecho del contexto de MacGyver en una sociedad tecnológica, de su habilidad para vencer obstáculos y de algunas de sus exageradas cualidades. Si se desarrollaran el contexto y las asociaciones, puede que se pensara en la relación con el público en términos míticos, sin comprometer sus cualidades humanas y dimensionales.

Caso práctico: *La historia interminable II*

Durante la primavera de 1989, presté mis servicios como consultora para *La historia interminable II* (la continuación), que se rodó ese mismo verano (y debía estrenarse en otoño de 1990). La historia empieza con los dos personajes realistas de Bastian y su padre y de ahí pasa a un mundo imaginario llamado Fantasía, en el que nos encontramos con personajes fantásticos que pueden ser no humanos, simbólicos y/o míticos. No obstante, en esta película la mayoría de personajes pueden clasificarse en más de una categoría.

Algunos personajes no humanos son los Wambos, la Novia de Viento, el Hombre de Lava, la Criatura de Lodo, Nimbly Dos Caras y Falkor el dragón y Comepiedras, que también aparecían en la primera parte.

De esos personajes, los Wambos, la Novia de Viento, el Hombre de Lava y la Criatura de Lodo son también personajes simbólicos.

Karin Howard, la escritora, explica cómo los creó: «Algunos de estos personajes se derivaron del libro. Los Wambos son las criaturas que ayudan a asaltar el castillo. El verano durante el que esos seres me vinieron a la mente fue el mismo verano en el que se podían ver pósters de Rambo por todas partes y, puesto que su función es similar, en vez de llamarles Rambo, les llamé Wambos. Pensé en lo que provoca un ejército a su paso —ruido y polvo, por ejemplo— y a raíz de eso conseguí que esas criaturas crearan la ilusión de una batalla sin hacer prácticamente nada más que ruido y generar humo y polvo.

»Los personajes de la Nave de las conspiraciones secretas —Tierra, Aire, Viento y Lava— fueron creados a modo de emisarios. En la primera parte, aparecía un patriarca que cumplía esa función, pero un patriarca puede ser filosófico y hablador y yo buscaba algo más visual. Esos emisarios, o mensajeros, le explican la situación a Bastian. Para crearlos me basé en la idea de tierra, viento y fuego y a partir de ahí los convertí en la criatura de lodo, la criatura de viento y la criatura de fuego. Además, para desarrollarlos como personajes, les puse nombres y, una vez tuve los nombres, empecé a pensar en todo lo que podía asociar a esos nombres. La Criatura Instrumental parecía una solterona estridente, así que la convertí en una solterona instrumental que representaba al sonido. La Criatura de Lodo es obviamente algo

que gruñe y que simboliza la tierra. Y, finalmente, el Hombre de Lava simboliza el fuego y la Novia de Viento, el viento.

»En el libro hay una descripción de un párrafo de longitud sobre los Nimblies, unos mensajeros que se parecen en cierto modo a los conejos. Estas criaturas están entre las más veloces de Fantasía. En cuanto se me ocurrió la idea decidí crear un personaje llamado Nimbly que llevaría zapatillas de lona y una gorra de béisbol. Luego me di cuenta de que si iba a correr tan rápido como imaginaba, probablemente sus aterrizajes serían un tanto extraños y quizá incluso daría vueltas de campana. También le impuse una función: estar al servicio de la bruja, probablemente como espía. Al pensar en él me vino a la cabeza la palabra *veleta*, así que el departamento de producción tuvo que crear físicamente un personaje que transmitiera la idea de *veleta*. Lo materializamos pensando en él como una criatura que podía plegar sus alas y mostrar su lado malo cuando estaba con la bruja y a la vez desplegarlas y mostrar su lado bueno cuando estaba con Bastian y Atreyu, los chicos buenos.

»Nimbly trabaja con Tres Caras, el científico escrupuloso que está dispuesto a convertirse en el instrumento perfecto. Tres Caras es una combinación del técnico loco, Frankenstein y el guardián en la ciudad de la vieja emperatriz.

»Al principio lo creé con cuerpo de resina y se podían ver todos los conductos que recorrían su cuerpo, por lo que parecía más un robot que otra cosa. Ahora se parece más a un mago con bata blanca y tres ojos.

»Mi criatura favorita en la primera parte era Comepiedras. Es una criatura enorme y pesada con ojos pequeños y brillantes y cabeza puntiaguda que come rocas. Después de una reunión de análisis, creamos al bebé, Comepiedras Junior. En la primera parte Fantasía estaba amenazada por la Nada, mientras que en la segunda parte está amenazada por el Vacío. Junior tiene hambre porque las rocas de Fantasía están vacías, así que su función amplía la idea de Vacío.

»Falkor el dragón ya estaba muy bien caracterizado en la primera parte. Es el personaje favorito del director y del personal de márketing. Falkor es el personaje que más se relaciona, el buen amigo. Posee una excelente concepción de la naturaleza humana y un afinado sentido del humor porque entiende perfectamente las debilidades del ser humano y siempre ve las cosas desde un punto de vista positivo».

Todos estos personajes no humanos cumplen funciones diferentes. Nimbly y los Wambos cumplían una función en la historia; las Criaturas formaban parte del decorado y los Comepiedras hacían avanzar el tema de la historia.

En la película aparecen diversos personajes humanos. Bastian y su padre son personajes realistas que provienen de la tierra, mientras que los demás son personajes fantásticos que provienen de Fantasía. Bastian y los personajes fantásticos de la bruja Xayide, la Emperatriz Infantil, y Atreyu, el soldado de Fantasía, son también personajes míticos que toman parte en la hazaña para salvar a Fantasía del Vacío.

Karin también cuenta que «Bastian es el personaje humano y, por lo tanto, el que posee una voluntad más libre y resulta más imprevisible porque puede tomar todas las decisiones que desee, ya sean correctas o erróneas. Él y su padre son los personajes más dimensionales.

»Atreyu, el soldado de Fantasía, era un poco problemático porque podía resultar aburrido y demasiado "santurrón". En el libro, Atreyu estaba celoso de Bastian, pero en la película los productores consideraron que los chicos necesitaban ser amigotes. Dejamos entrever algo de envidia por interés, pero la relación entre Atreyu y Bastian es sólo una pequeña parte de la historia y, por lo tanto, era importante evitar que dominara la película.

»Xayide es la bruja de Fantasía. Yo quería que fuera sexy, que fuera una mujer muy obstinada y muy sofisticada que cantara en la sala del trono, se quitara los zapatos lanzándolos con los pies y se impacientara mucho cuando las cosas no iban según había previsto. La Emperatriz Infantil era una buenaza y la exuberante Xayide aprovechó la situación y dijo: "Ya he tenido suficiente. Ha llegado el momento de que sea yo la que brille. Quiero hacerme con el poder en Fantasía y juro por dios que lo conseguiré". No obstante, se enfadó mucho cuando todos sus carros de combate y sus gigantes erraron en su misión. Así que enfoqué ese fracaso de forma humorística y a Xayide volviéndose loca cuando las cosas no le salían bien. Xayide representa el Vacío y es un personaje que está en contra de las historias y de la imaginación.

»La Emperatriz Infantil era otro personaje fantástico importante. Fue el personaje al que menos tiempo le dediqué porque ya estaba muy bien definida en la primera parte y sólo aparecía uno de los días de rodaje. Es una joven hermosa, con una voz muy bonita y demasiado buena para las palabras. Por esa razón intentamos poner en sus labios las palabras más bellas que se nos ocurrieron. Además, no distingue el bien del mal y para ella todo el mundo es igual, pues nunca juzga a nadie. En alemán diríamos que es *kitschig*, porque por alguna razón ese adjetivo le va bien».

Aplicación

Si su guión contiene algún personaje no realista, formúlese las siguientes preguntas:

- ¿Qué idea comunica ese personaje?
- ¿Qué asociaciones se me ocurren a partir de esa idea? ¿He analizado esas asociaciones para asegurarme de que son coherentes con el personaje que deseo crear?
- ¿Cuál es el contexto de mi personaje? ¿Si modifico o amplío el contexto, conseguiré caracterizar mejor al personaje?
- ¿Cómo se relaciona el personaje con las historias del público en general? Si mi personaje es mítico, ¿he explorado las diversas dimensiones del mito para asegurarme de que queda claro?

Resumen

Los personajes no realistas están determinados por cuatro criterios diferentes: ¿Hasta qué punto ejemplifican una idea? ¿Cómo ayuda el contexto a definir al per-

sonaje? ¿Con qué asocia el público al personaje? Y ¿ayuda el personaje a los espectadores a entender el significado de sus propias vidas, de sus historias particulares?

Los personajes no realistas han tenido mucho éxito en las novelas y en las historias (*Belleza negra*, los cuentos de Hans Christian Andersen y de los hermanos Grimm y Charlotte en *Charlotte's Web*), en las películas (*E. T.*, *King Kong*, *Encuentros en la tercera fase*) y en las series de televisión (*Alf*, *Lassie* y *Rin Tin Tin*). Los éxitos de taquilla *Batman*, *Superman*, *Socios y sabuesos* y *El fantasma de la ópera* han dado lugar a algo más que un mercado y una necesidad para los escritores de ser capaces de crear personajes no realistas.

9. Más allá de los estereotipos

Las obras de ficción pueden llegar a ser muy poderosas y los personajes que aparecen en ellas tienen el poder de influir en nuestras vidas en numerosos niveles. Pueden inspirarnos, motivar nuestro comportamiento, ayudarnos a entendernos a nosotros mismos y a los demás, ampliar nuestra concepción de la naturaleza humana e incluso convertirse en modelos a imitar e inducirnos, por lo tanto, a tomar nuevas decisiones con respecto a nuestras vidas.

No obstante, al igual que esos personajes pueden ejercer una influencia positiva sobre nosotros, también pueden afectarnos de forma negativa. Existen pruebas que demuestran que, en ocasiones, muchas de las personas que presentan un comportamiento criminal han copiado ese comportamiento de algunos de los programas emitidos por televisión. Además, diversos estudios han llegado a la conclusión de que existe una relación entre la violencia televisiva y la violencia que predomina entre niños y adultos. Por otro lado, hay pruebas de que los estereotipos pueden hacer que el público en general se lleve una mala impresión de todo un grupo de personas. Por esa razón es esencial que como escritor cree personajes dimensionales, conozca los diferentes estereotipos y procure evitarlos.

Podríamos definir un estereotipo como el retrato continuo de un grupo de personas que poseen el mismo conjunto de características limitadas. Generalmente to-

dos los estereotipos son negativos porque son muestra de prejuicios culturales hacia las características de una cultura determinada y, por lo tanto, describen a los personajes al margen de esa cultura de forma restrictiva y, a veces, deshumanizadora.

¿A quién solemos, pues, estereotipar? A todas aquellas personas que son diferentes a nosotros y, en definitiva, a todos aquellos a quienes no comprendemos. Entre esas personas se incluyen las minorías étnicas: negros, asiáticos, hispanos e indígenas americanos si el escritor es de raza blanca, o blancos si el escritor pertenece a una minoría étnica. También se suele estereotipar a las personas discapacitadas, así como a los que sufren enfermedades de desarrollo o trastornos emocionales y a los enfermos mentales.

Asimismo, se acostumbra a estereotipar a los grupos religiosos, ya sean musulmanes, católicos, judíos, fundamentalistas, protestantes, hindúes o budistas.

Por último es posible que se estereotipe al sexo opuesto, hombre o mujer, y a todas aquellas personas cuya orientación sexual sea diferente a la nuestra, tales como gays, lesbianas, e incluso en ocasiones, heterosexuales, así como a los que son más viejos o más jóvenes que nosotros o a los que provienen de otras culturas.

Los estereotipos varían según los grupos a los que se refieren. Suele representarse a las mujeres y a las minorías como víctimas. En muchas películas, concretamente, este grupo suele ser prescindible y las personas incluidas en él acostumbran a ser las que mueren primero o las que necesitan de un hombre blanco que las salve.

También suele representarse a las personas que sufren algún tipo de discapacidad como el «horror handicapado» y se da por sentado que una determinada deformidad física es símbolo de una deformidad del alma. O bien se representa a dichas personas como víctimas dignas de compasión o si no como los Superminusválidos, término utilizado a veces por personas discapacitadas para referirse al Superman o Superwoman que lleva a cabo proezas extraordinarias y es capaz de superar su discapacidad de forma milagrosa.

A los negros se les acostumbra a describir como personas cómicas, como los autores de los crímenes o como el blanco de todas las bromas. A las mujeres asiáticas, sin embargo, se las describe como bellezas exótico-eróticas y a los hombres, como hordas de seres que carecen de inteligencia o, incluso a veces, como modelos de una minoría, acomodados y bien educados. A pesar de que este último aspecto puede no parecer negativo, es restrictivo y estereotipado porque no contempla que los asiáticos se ven afectados por los mismos problemas que sufre cualquier otro grupo.

Piense en las veces que se ha representado a los indígenas americanos como salvajes sedientos de sangre o como marginados borrachos y cobardes y en lo a menudo que se ha representado a los hispanos como miembros de una banda, bandidos o, como dice Luis Valdez, teniendo en cuenta «la presunción de que las historias de hispanos tienen lugar única y exclusivamente en el sudoeste, tras muros de adobes y bajo un tejado».[1]

1. Luis Valdez, tal y como se cita en la entrevista con Claudia Peng, «Latino Writers Form Group to Fight Stereotypes», *The Los Angeles Times Calendar*, 10 de agosto de 1989.

Ni siquiera el hombre blanco ha escapado de los estereotipos. Al hacerse hincapié en el hombre de acción, ya sea el tipo fuerte y silencioso o el supermacho, se niega a todo un grupo de imágenes masculinas que reflejan la identidad de los hombres. Los hombres que hacen las funciones de amas de casa, los terapeutas o los maestros de escuela pueden llegar a sentir que sus contribuciones como educadores están devaluadas. Por si fuera poco, el hombre que reflexiona o el hombre compasivo rara vez ve imágenes que reflejen su realidad.

La mayoría de grupos, desde secretarias a mujeres rubias, a jugadores de baloncesto, WASPS, veteranos de Vietnam y abogados, han sido representados alguna vez de forma estereotipada. Existen muy pocos grupos que hayan permanecido inmunes a nuestro deseo natural de simplificar los complejos caracteres humanos, pues nadie está exento.

Un *personaje tipo* no es lo mismo que un estereotipo. El padre que chochea o el «soldado braggadocio» son personajes tipo y no estereotipos, porque su descripción está equilibrada con respecto a otras imágenes de padres y soldados. Los lectores o espectadores no llegan a la conclusión de que «todos los padres chochean» o «todos los soldados son braggadocio» como resultado de esta imagen. Además, el personaje tipo no sugiere que todas las personas que pertenecen a un grupo (como por ejemplo los padres) poseen las mismas características (que chochean), mientras que el estereotipo sí lo hace.

Cómo vencer los estereotipos

A pesar de las buenas intenciones de muchos escritores, los personajes de ficción son mayoritariamente de raza blanca y no representan la realidad de forma precisa. Entre la población total de los Estados Unidos se cuentan un 12 % de negros, un 8,2 % de hispanos, un 2,1 % de asiáticos, un 2 % de indígenas americanos y un 20 % que sufre algún tipo de discapacidad y, sin embargo, la mayoría de obras de ficción reflejan una realidad bastante distinta.

En un reciente análisis de los programas que se emiten por televisión, un estudio realizado por la U. S. Civil Rights Commission descubrió que, a pesar de que sólo el 39,9 % de la población de los Estados Unidos está formada por varones de raza blanca, un 62,2 % de todos los personajes que aparecen en televisión son hombres blancos.

En la misma línea, mientras que un 41,6 % de la población estadounidense está formada por mujeres blancas y un 9,6 % por mujeres que pertenecen a una minoría, la programación televisiva rara vez las representa. En el mencionado análisis, un 24,1 % de todos los personajes de televisión eran mujeres de raza blanca y sólo un 3,6 %, mujeres de minorías étnicas.[2]

En un país en el que un 95 % de las mujeres trabaja fuera del hogar hasta que se jubila, el estereotipo de la «mujer que se queda en casa» ha dejado de ser

2. Estadísticas obtenidas de *Window Dressing on the Set*, informe realizado por la United States Commission on Civil Rights, Washington, D. C., 1979, pág. 9.

cierto. En un país en el que un 40 % de los estudiantes de Teología y Derecho son mujeres, la aparición ocasional de abogadas, juezas o ministras en las películas o en la televisión es una representación falsa de la realidad. En un país en el que las mujeres son pilotos, mecánicos, técnicos de telefonía y rabinas, una representación precisa de la realidad sería aquella que mostrara a mujeres que desempeñan esos papeles. El hecho de dibujar a los personajes según el ideal de varón de raza blanca ignora la variedad de personas que forman parte de nuestra cultura.

Todas esas estadísticas pueden ser útiles para cualquier escritor a la hora de decidir qué tipo de personajes debe incluir en la historia. Además, son un buen punto de partida, incluso a pesar de que la estructura de una sociedad cambia según la ciudad de la que se trate. Si su historia está basada en la ciudad de San Francisco y desea representar con total veracidad la realidad de la misma, deberá incluir en su historia tanto a personajes asiáticos como a personajes gays. Sin embargo, si está escribiendo una historia que tiene lugar en Los Ángeles, el número de personajes hispanos será mayor. Y, por último, si su historia se centra en las ciudades de Detroit o Atlanta, deberá haber un mayor porcentaje de negros.

Vencer los estereotipos significa enseñar a nuestras mentes a ver más allá de la raza blanca y la creación de personajes se basa, en parte, en el perfeccionamiento de nuestros poderes de observación. Sea cual sea el escenario, nosotros estamos entrenados para detectar en primer lugar a aquel grupo de personas que predomina. Por ejemplo, si usted hubiera visitado Peshtigo, mi ciudad natal, en Wisconsin (con una población de 2.504 habitantes) en los años cincuenta, podría haberla esterotipado con facilidad como una comunidad tranquila, cuyos habitantes son mayoritariamente de raza blanca y clase media, formada casi a partes iguales por protestantes y católicos y por una pequeña parte de personas no practicantes.

No obstante, si se fijara más, empezaría a descubrir que existe una diversidad dentro de la comunidad. En aquellos años, en Peshtigo había una familia judía propietaria de una tienda local de electrodomésticos, una familia que había huido de Letonia después de la guerra, algunos mexicanos que en verano recogían pepinos para la fábrica de conservas en vinagre más cercana, algún que otro indio Menominee de la reserva más próxima que hacía un alto en la farmacia de mi padre, una persona de baja estatura que ayudaba a los niños a cruzar la calle cuando volvían a casa después del colegio, una niña de quinto curso mentalmente retrasada, una niña de octavo curso que perdió un brazo por culpa de un cáncer, cuatro familias muy ricas y tres familias muy pobres.

Algunos años más tarde, si le echara un vistazo de nuevo a lo que parecía una ciudad tranquila donde nunca pasaba nada, descubriría otros detalles que se apartan del estereotipo. Entre ellos se incluirían tres ladrones de bancos a quienes capturaron seis horas después de asaltar el Peshtigo State Bank (¡se metieron por la única calle sin salida de la ciudad!) y un ministro activista antibelicista, quien (para desengaño de su congregación) dirigió marchas locales de protesta durante la guerra del Vietnam. En los últimos años se han añadido tres figuras célebres en el ámbito nacional: el abogado F. Lee Bailey, que posee una segunda residencia en la ciudad

vecina; el sargento Medina, a quien se le asoció con el incidente de My Lai en Vietnam; y el mercenario Eugene Hasenfus.

Como ya se habrá dado cuenta por la descripción de Peshtigo, a la mayoría de esas personas no se las define por su origen étnico (la familia judía, los protestantes), sino por su función (propietario de una tienda, ministro antibelicista).

Como punto de partida, el hecho de observar la diversidad existente en su propio contexto puede ayudarle a consolidar la investigación general que haya realizado previamente. Cualquiera de las personas de su pasado puede servirle de modelo para crear personajes minoritarios.

Añadir personajes minoritarios a una novela o historia corta puede resultar relativamente sencillo: simplemente tiene que insertarlos. En el caso del cine, las series de televisión o el teatro, puede parecer que el hecho de incluir en la historia a un doctor indio o a un mecánico coreano es en realidad una decisión de cásting, y a menudo lo es, y entonces el tema se complica porque los directores de cásting y los productores no suelen pensar en representar a las minorías en las historias. No obstante, el escritor puede tomar medidas al respecto.

Shelley List, ex productora-supervisora y principal creadora de *Cagney y Lacey*, afirma: «Debido a que me preocupa cómo se representa a las minorías, siempre las incluyo con total precisión y, en lugar de hacerlo de forma general o de dejarlo al capricho del director de cásting, especifico, por ejemplo, que a la escuela asisten asiáticos, negros y blancos; o puede que mencione al juez hispano, al ingeniero negro o a la locutora asiática. La cadena generalmente no lo cuestiona y a veces ni siquiera lo percibe. El guión pasa directamente al director de cásting, quien se limita a seguir las descripciones definitivas».

Algunas de las interpretaciones de estos últimos años más aclamadas por la crítica se han atribuido a miembros de minorías étnicas que han interpretado papeles de personajes que no pertenecían específicamente a una minoría, es decir, papeles que podían haber interpretado actores de raza blanca. Por ejemplo, el papel de Eddie Murphy en *Superdetective en Hollywood* se escribió originariamente pensando en Sylvester Stallone; el papel de Lou Gossett en *Oficial y caballero* estaba pensado para un actor de raza blanca y el papel interpretado por Sigourney Weaver en *Alien* estaba diseñado para que lo representara un hombre. Además, muchos de los papeles interpretados recientemente por Whoopi Goldberg no eran específicamente minoritarios y algunos de ellos ni siquiera estaban pensados para que los interpretara una mujer. En cada uno de estos papeles el actor añadió algo especial a su papel gracias a sus propios antecedentes culturales, incluso a pesar de que el papel no estaba definido según el género, la cultura o el origen étnico.

Muchos de los miembros de las diferentes minorías étnicas prefieren que se les escoja para estos papeles, en lugar de limitarse a ser, por ejemplo, el negro que interpreta a un personaje negro o la persona discapacitada que interpreta a un personaje discapacitado.

EJERCICIO: Imagine que está creando una escena ambientada en uno de los hoteles de una importante ciudad de los Estados Unidos que es estadísticamente re-

presentativa del tipo de personajes que se alojarían en él. ¿Qué tipo de personajes negros aparecerían? ¿Y de hispanos? ¿Y de personas con discapacidades? ¿Cuál sería la profesión de esas personas? ¿Y su sexo? ¿Cuál sería su edad? ¿Y su religión?

Cómo dimensionalizar esos papeles

Para crear un personaje cuya cultura sea distinta a la nuestra en primer lugar se ha de conseguir que el personaje parezca completamente humano y que posea la misma gama de sentimientos, actitudes y acciones que poseería cualquier otra persona y, en segundo lugar, es necesario comprender la influencia que la cultura específica ejercería sobre el personaje. Al igual que sucede con cualquiera de los personajes que creamos, un personaje que provenga de otra cultura será a la vez similar y diferente de nosotros.

Para vencer los estereotipos, el escritor ha de llevar a cabo una investigación específica. No obstante, los conocimientos que éste posee a veces, incluso aunque se refieran a un pasado reciente, dejan de ser apropiados en el presente. Las mujeres, los hombres, las personas que sufren algún tipo de discapacidad y las minorías étnicas se han redefinido a sí mismos durante los últimos años, pues han luchado por sus derechos como miembros de una sociedad. Es importante, por lo tanto, conocer bien a los grupos sobre los que se escribe y/o pedir ayuda cuando sea necesario. Ciertas asociaciones, incluidas la NAACP, Nosotros (un grupo hispano), la Alliance of Gay and Lesbian Artists, los Asian-Pacific Americans, y el Governor's Committee for the Employment of Disabled Persons de California, pueden ser un recurso al que acudir en caso de necesitar preguntar algo o pedir consejo. Además, en muchas de ellas hay personas que pueden asesorarle a la hora de incluir descripciones o representaciones de minorías étnicas en su historia.

También puede pedirle a algún miembro de la minoría étnica que está representando en su historia que lea el guión o la novela y le dé su opinión. A una escritora puede resultarle útil que un hombre revise el material y, del mismo modo, un escritor puede pedirle a una mujer que lea su historia. Los detalles de los personajes pueden llegar a ser muy sutiles y a menudo es necesario contar con alguien que entienda al personaje desde dentro para definir esos detalles y para crear una realidad que resulte verosímil.

Hace algunos meses, William Kelley (*Único testigo*) me llamó con relación a un personaje religioso que estaba creando. Como sabía que yo era cuáquera, quería verificar algunos detalles sobre una mujer cuáquera que estaba creando para su historia. Los detalles que mencionó parecían estar respaldados por un buen proceso de investigación, además de ser muy astutos. Pero luego me leyó una oración que había escrito para su personaje y yo le dije: «Bill, has escrito una oración metodista, no una oración cuáquera». Nuestra conversación sirvió para consolidar el rumbo de su personaje y para aclarar un detalle importante.

EJERCICIO: Imagine que está escribiendo la escena de un funeral. ¿Cómo sería si se tratara de un funeral propio de su cultura? Piense en los funerales propios de

otras culturas a los que haya asistido. ¿En qué aspectos son diferentes? ¿Cómo trataría de descubrir las diferencias entre un funeral judío, un funeral sudafricano y un funeral cuáquero?

Piense en las bodas a las que ha asistido. ¿En qué se diferencian? ¿Cómo reflejan los antecedentes culturales del novio y la novia?

Caso práctico: The Women in Film Luminas Awards

Muchos grupos, conscientes del daño que pueden causar los estereotipos, han manifestado la necesidad de representar a las mujeres y a las minorías de forma más realista.

En 1983, en un esfuerzo por cambiar la forma en que se representaba a las mujeres en los medios de comunicación, una organización internacional denominada Women in Film creó el premio Luminas Award para recompensar la representación de las mujeres de forma positiva y antiesterotipada. Yo fui la presidenta del comité, que se estableció para crear una serie de criterios que nos ayudarían a identificar tanto los estereotipos como los personajes femeninos positivos.

Los escritores, productores y directores pueden beneficiarse de esos criterios para vencer los estereotipos que emergen de los personajes que crean.

Al principio había ocho criterios. En el presente caso práctico, sin embargo, voy a centrarme en los cinco criterios que resultan más pertinentes en el caso de las mujeres y las minorías étnicas. (En las páginas 191 y 192 encontrará una lista en la que figuran los ocho criterios.)

Los personajes no estereotipados son multidimensionales

Generalmente, los personajes estereotipados son unidimensionales. Son atractivos, o violentos, o codiciosos, o manipuladores. Los personajes dimensionales, sin embargo, poseen valores, emociones, actitudes y paradojas. Vencer un estereotipo significa humanizar a una persona para mostrar la profundidad y la generosidad del personaje.

Se puede ver a los personajes no estereotipados en una gran variedad de papeles personales y sociales y en una gran variedad de contextos

A menudo se define a los personajes estereotipados en papeles y contextos limitados. Puede que se considere a una mujer simplemente como la esposa del jefe, como madre, secretaria o como vicepresidenta. Los personajes dimensionales desempeñan diversos papeles y existen en una gran variedad de contextos. No son limitados, sino individuales, se relacionan con facilidad y son producto de sus culturas, profesiones, de los lugares en los que viven y de sus pasados. El hecho de añadir

otros papeles y contextos le ayudarán a desarrollar al personaje y a vencer los estereotipos.

Los personajes no estereotipados reflejan la gama de edades, razas, clases socioeconómicas, aspectos físicos y profesiones que están tan presentes en la sociedad

Para vencer los estereotipos, las historias han de representar de una forma más fiel la estructura de nuestra sociedad. En televisión, la mayoría de mujeres son jóvenes, hermosas y ricas, lo que contradice la importante contribución de las mujeres de más de cuarenta años de edad, así como la realidad social de que las mujeres ganan menos que los hombres. En la mayoría de historias, se relega a las minorías a un limitado número de profesiones y a una clase socioeconómica baja, cosa que desvirtúa su influencia y sus contribuciones. Si consigue entender la representación estadística de la sociedad de su historia y representa dicha sociedad de forma realista, logrará ampliar la paleta de colores de su historia.

Los personajes no estereotipados ayudan a que la historia avance mediante las actitudes, el comportamiento y los deseos ocultos e influyen, por lo tanto, en el desenlace

Los personajes estereotipados acostumbran a ser, más que activos, reactivos. La historia los controla y son víctimas de los personajes más fuertes y poderosos. Los personajes dimensionales, por el contrario, están dirigidos desde el interior, en vez de desde el exterior. Influyen en la historia, ayudan a desarrollar la acción y alteran el desenlace. El hecho de proporcionar intencionalidad a los personajes los convertirá en personajes más fuertes y hará que pasen de ser víctimas a ejercer una intensa influencia sobre la historia.

Los personajes no estereotipados reflejan su cultura y proporcionan nuevas ideas y nuevos modelos a imitar debido a la influencia de su pasado

Muchos personajes estereotipados son personajes generales, así que actuarán exactamente del mismo modo que actuaría un hombre de raza blanca, incluso a pesar de que su pasado les haya podido condicionar a tener otras perspectivas. En muchas ocasiones una mujer o un miembro de una minoría mostrará una actitud diferente frente a un determinado problema, sugerirá una nueva forma de resolverlo o recomendará una reacción diferente. Este nuevo giro de la situación puede añadir a la historia detalles creativos y rasgos poco corrientes que usted no conseguirá si se limita a hacer uso de personajes de una única cultura. Vencer los estereotipos significa ser consciente de las contribuciones que pueden hacer las personas con dife-

rentes antecedentes culturales. Es importante que valore lo que esas personas pueden ofrecerle porque los personajes con una cultura diferente a la suya pueden añadir color, textura y unicidad a sus historias.

El Luminas Award se otorgó por primera vez en 1986. En el momento de publicación del presente libro, ha dejado de convocarse con la intención de reinstituirlo más adelante.

Aplicación

Piense por un momento en los negros, hispanos, indígenas americanos, asiáticos, etc., que conoce. Piense en cómo representan los medios de comunicación a esas personas y en qué se diferencia esa representación de su propia experiencia. ¿Conoce a miembros de todos los grupos o hay alguno con el que no haya establecido contacto? ¿Qué aspectos de estas personas *cree* que son ciertos? Intente descubrir la verdad, especialmente si ha decidido incluir uno de estos grupos étnicos en su historia.

Aplique los criterios mencionados en el caso práctico a varias de las películas que haya visto durante el año pasado. ¿Cuál es el punto débil de cada una de las películas? ¿Cuál es el punto fuerte? ¿Qué aspectos podrían haberse mejorado *sin* comprometer la historia?

Piense en su ciudad natal. ¿Qué diversidad existía entre las personas que fue conociendo a medida que crecía? ¿Había personas de determinadas culturas con quienes no estableció ningún contacto? ¿Tenía usted ideas estereotipadas con respecto a esas personas? ¿Cómo empezó a vencer esos estereotipos?

Piense en el contexto de los personajes de su guión. ¿Ha explorado la diversidad existente en el lugar concreto en el que residen? ¿Necesita llevar a cabo una investigación más exhaustiva de alguno de sus personajes para poder definirlo de forma más precisa? ¿Conoce a alguien que pertenezca a la misma minoría étnica que ha representado en su historia que pueda leer su guión y sugerirle cómo ampliar la dimensión de sus personajes?

Resumen

Vencer los estereotipos no es un proceso que el escritor deba llevar a cabo solo. Actualmente hay material impreso sobre todas las asociaciones mencionadas anteriormente que pueden ayudar a comprender más a fondo a los personajes de una determinada minoría étnica. La mayoría de ellas, además, ofrecen al escritor otros muchos recursos, como personal al que se le pueden plantear dudas sobre la representación de una minoría en el guión.

Al añadir a su historia descripciones positivas de mujeres y minorías étnicas, ampliará la paleta de colores de la misma y logrará crear personajes más fuertes, más nítidos y más dimensionales.

10. Cómo solucionar los problemas relacionados con los personajes

Los personajes, al igual que los escritores, pueden quedarse bloqueados. A veces simplemente ocurre que las ideas no florecen. Otras veces los personajes no parecen ir a ningún sitio y todas las preguntas básicas —¿qué quiere el personaje? ¿Quién es? ¿Cuál es su función en la historia?— parecen no tener respuesta. A algunos escritores esos momentos les aterrorizan, mientras que otros los consideran simplemente una parte del proceso creativo.

En ocasiones los escritores se bloquean en el proceso de creación de sus personajes porque, sencillamente, han trabajado demasiado y están tan agotados que ya no son capaces de pensar.

Algunos de los problemas relacionados con los personajes se deben a que el escritor no ha investigado lo suficiente y, si el escritor no conoce a fondo el contexto de su personaje, dicho personaje no funcionará.

Otros problemas se presentan cuando el escritor ha pasado tanto tiempo escribiendo que ha dejado a un lado su vida personal. Como dice Carl Sautter: «Hay que intentar tener una vida propia. El escritor ha de tener presente que es algo más que un escritor y que hay todo un mundo esperándole fuera de su despacho, porque, si no está en ese mundo, entonces no estará escribiendo tan bien como podría, pues se está perdiendo todo lo que sucede a su alrededor».

No hay nada atípico en enfrentarse a los problemas relacionados con los personajes. Todos los escritores lo hacen. Además, cabe mencionar que dichos problemas se dividen en varias categorías diferentes.

Problemas con personajes que resultan antipáticos

Mientras Judith Guest escribía *Gente corriente*, tuvo muchos problemas para entender a Beth. Judith Guest dice al respecto: «Beth funciona bien a la hora de definir el argumento y hacer que la historia avance, pero, teniendo en cuenta lo que yo pretendo como escritora, me parece un fracaso. Hay demasiadas personas que me dicen: "La odiaba". Y eso parece ser culpa del escritor porque yo no pretendía que la gente la odiara; sin embargo, creo que nada más empezar el libro yo también empecé a odiarla. Al principio, la culpé de lo que le había sucedido a Conrad. No obstante, cuanto más escribía, más compleja me parecía la situación y menos la culpaba. Decidí no intentar penetrar en su mente porque temía revelar lo poco que conocía sobre su universo interno. En aquella época le dije a mi amiga y colega escritora, Rebecca Hill, que no podía conocer a fondo a ese personaje y ella me dijo: "Te voy a decir por qué: tú la odias y por esa razón ella nunca se abrirá a ti."

»A veces los escritores no entienden a su personaje porque la parte de él que odian es de alguna forma una parte de ellos mismos. Creo que si consigues unirte a esa parte de ti mismo que se siente así tendrás más posibilidades de manejar al personaje. Estoy convencida de que en el interior de todos nosotros hay crueldad, estupidez, terquedad y, en definitiva, todos esos rasgos de nuestro carácter que no nos gustan y que intentamos corregir, reprimir y creer que no existen. Cuando observamos esos rasgos en otras personas nos ponemos furiosos, por eso considero que la única solución posible consiste en aceptar esa parte de nosotros mismos que tanto odiamos y, en cierto modo, quererla porque no deja de formar parte de nuestra personalidad».

Robert Benton coincide con Judith Guest: «Hay personajes que sabía que necesitaba crear, pero no podía crearlos porque no me gustaban, y me obligaba a buscar otros personajes. También ha habido veces en las que he creado personajes que no debía haber creado».

Si un personaje es el vivo reflejo de su propio lado oscuro, es posible que le resulte difícil que ese personaje le agrade. Entendiendo y aceptando su propia psicología, tendrá más capacidad para crear ese tipo de personajes que usted puede considerar negativos.

Problemas para entender al personaje

Hay veces en las que los escritores no son capaces de entender a sus personajes. No importa cuánto hayan trabajado para crearlo, porque el personaje continuará eludiéndole. Frank Pierson recomienda aprender más cosas sobre el personaje median-

te la creación de escenas que nunca aparecerán en el guión. «Es posible que no conozcas lo suficiente a los personajes y cómo se relacionan los unos con los otros... Una forma de solucionarlo es enfrentarlos a una situación que no tenga nada que ver con el guión, como por ejemplo la siguiente: uno de ellos pide un plato de comida y luego le pide al camarero que se lo lleve, con lo que el otro personaje se siente violento. ¿Cuál es el resultado de esa acción? ¿Cómo hablan de ello? ¿Cómo discuten? ¿Cómo se pelean?¿Cómo cambiarían un neumático bajo la lluvia en la autopista sin peaje de Santa Mónica? ¿Cómo conseguirían cambio de cien dólares en Detroit pasada la medianoche? Escribe esas escenas y te enseñarás más cosas a ti mismo sobre tus personajes de las que conseguirías aprender con cualquier otro método.»[1]

Problemas con personajes vagos

Los personajes, al igual que las personas, son singulares, detallados y específicos, pero a veces no funcionan porque son demasiado vagos y están excesivamente generalizados.

Robert Benton explica: «Si no voy con cuidado, siempre acabo creando personajes que son más generales que específicos o, lo que es lo mismo, personajes que no cumplen las necesidades del argumento. Si los personajes son buenos, se impondrán sobre el argumento y le obligarán a acomodarse a ellos. Los personajes no son simples instrumentos del argumento, ni tampoco instrumentos de un tipo de concepto moral que el escritor pretende hacer comprender. A veces he creado personajes demasiado coherentes y otras veces los he hecho criticarse a sí mismos o los he convertido en ideas abstractas. Cuando eso sucede, elimino al personaje y empiezo de nuevo. Lo que intento hacer más a menudo es utilizar a alguien que conozco o he conocido en el pasado como modelo para mi personaje. Si te basas en alguien que conoces bastante bien, es más fácil hacerte una idea de cómo será el personaje. Lo que me resulta más difícil es crear un personaje basado en un personaje de otra película. Cuando intento crear al personaje de John Wayne, tal y como es en *Río Bravo* —y lo he intentado muchas veces—, nunca me sale bien. La única vez que funciona es cuando cojo a un personaje de mi vida y lo superpongo a ese personaje. Voy poniendo a ciertas personas unas sobre otras y utilizo diferentes aspectos de ellas. Me he inspirado en mi mujer en unas veinte formas diferentes en muchos de mis guiones.

»Durante el rodaje de *Kramer contra Kramer*, Dustin Hoffman me enseñó muchas cosas sobre el proceso de creación para que en todo momento los personajes fueran específicos. Él fue quien realmente me hizo ver, mientras trabajábamos en la película, que no había un solo momento en el que el personaje que él interpretaba pudiera permitirse el lujo de ser general. Debía ser específico y preciso».

1. Frank Pierson, «Giving Your Script Rhythm and Tempo», *The Hollywood Scriptwriter*, septiembre de 1986, pág. 4.

Problemas con la comercialidad

La mayoría de productores y actores americanos exigen personajes simpáticos y positivos. Esto puede representar un problema, especialmente cuando un escritor ha creado un personaje bien caracterizado y fascinante, pero negativo, que no resulta viable en el mercado norteamericano.

Kurt Luedtke declara: «Ahora mismo tengo un problema con uno de los personajes que estoy creando, pero no se trata de que me haya bloqueado con respecto a ese personaje. Conozco bien al personaje, quizá demasiado bien, pero no es un héroe comercial. Si no tuviera que preocuparme por eso podría conseguir hacer cosas muy interesantes con él, pero parte del trabajo consiste en dar con un personaje que cincuenta millones de personas vayan a querer ver».

En un caso como éste, puede que el escritor necesite replantearse al personaje o empezar a añadir atributos positivos que contrarresten las imperfecciones.

Problemas con personajes secundarios

A veces es el personaje secundario el que toma las riendas de la historia y, cuando esto sucede, los escritores pueden responder de dos formas distintas. Dale Wasserman señala que «Eso supone un problema porque, si un personaje secundario empieza a hacerse con el poder, considero que la idea principal o la estructura de la historia no funcionan y que no la he hilvanado lo suficientemente bien, cosa que sucede bastante a menudo. Todo eso significa que el escritor más bien ha improvisado la historia en vez de construirla y que durante el proceso de improvisación los personajes no estaban equilibrados y no participaban en la historia en la medida justa».

En ocasiones, sin embargo, esto puede acabar siendo una ventaja. Robert Benson declara que en «*En un lugar del corazón*, Edna Spalding se hizo con las riendas de la historia. Al principio, la historia trataba de contrabandistas de licores en Texas, pero Edna, que había intervenido como personaje secundario, se limitó a hacer a un lado al resto de personajes. Cuando más me gusta escribir es cuando un personaje se adueña de la situación y, por el contrario, odio escribir cuando siento que tengo que arrastrar al personaje conmigo. Esto significa que soy consciente de que lo que hago está mal, pero creo que a veces lo mejor que le puede ocurrir a una historia es que un personaje se haga con el poder».

Algunos personajes son demasiado obedientes. Es como si el escritor estuviera manipulando a una serie de marionetas en lugar de establecer una relación dinámica con los personajes y permitirles que contribuyan en la historia.

Shelley Lowenkopf afirma que «una de las cosas que debe hacer un escritor novel es apartarse y dejar espacio a los personajes para que se expandan en la historia. Para provocar una sensación de tensión y de suspense a veces es necesario que los personajes asuman una vida propia».

Problemas relacionados con la historia frente a problemas con los personajes

En ocasiones el hecho de que un personaje no cobre vida no se debe a un problema con ese personaje, sino a un problema relacionado con la historia. Kurt Luedtke comenta: «Cuando un personaje presenta problemas serios, lo primero en lo que pienso no es en intentar reconstruir al personaje, sino en eliminarlo. Cuando intentas reconstruir a un personaje, puedes hacer muchas cosas para convertirlo en un personaje más interesante, pero el resultado es muy artificial. No resulta difícil pensar en el posible comportamiento de un personaje, en un tic que pueda tener, en su pasado o en un vestido o estilo determinado. No digo que no funcione como distracción, pero a mí me inquieta mucho. Creo que es un poco vergonzoso proponer soluciones desesperadas cuando puede que otro personaje esté empezando a cobrar vida y resulte más interesante. Prefiero perder a un personaje que se niegue a cobrar vida e intentar encontrar otro que sí esté dispuesto a hacerlo.

»Puede que en la historia haya una razón muy específica por la que no puedas perder al personaje, no obstante, cualquier historia puede llegar a ser muy maleable. Y, si en realidad resulta que el personaje que se niega a cobrar vida parece ser necesario única y exclusivamente desde el punto de vista de la historia, es posible que hayas descubierto un fallo en ella. No se trata de un defecto del personaje, sino de un problema relacionado con la historia, porque, si la persona es crítica y la historia funciona, ¿por qué no iban a cobrar vida los personajes? Sospecho que en ese caso el escritor está presionando el argumento. Puede que necesite que alguien aparezca, provoque un cambio y vuelva a desaparecer, y puede que piense que es una buena táctica, pero, si la historia no funciona, yo en su lugar lo primero que haría sería analizarla.

»Si no puedo deshacerme de un personaje porque lo necesito por cuestiones relativas a la historia, lo siguiente que pienso es que la historia es tan frágil que depende de un personaje que no sirve para desempeñar su función y que hay que estudiar mejor la situación. El problema parece estar relacionado con el personaje, pero en realidad es un problema de la historia».

Técnicas para solucionar los problemas

Los problemas relacionados con los personajes se pueden resolver y los escritores experimentados hacen uso de diversas técnicas que les ayudan a evitar que los personajes se queden bloqueados.

Gayle Stone: «A veces resulta útil hacer uso de una técnica denominada *free-writing* que consiste, básicamente, en escribir cualquier cosa que se te ocurra sobre la gente que conoces o que te imaginas o sobre las escenas que observas, como cuando miras por una ventana y describes lo que ves. Esto suele ayudarte a empezar a establecer conexiones entre lo que brota de tu mente y una solución para tu argumento, tu historia o el problema que presenta tu personaje».

Shelley Lowenkopf: «Cuando me quedo bloqueada, observo los planes ocultos de los principales personajes, lo que realmente desean. Eso me ayuda a entender de nuevo al personaje».

Kurt Luedtke: «Si te has quedado bloqueado con un personaje, pídele a alguien que lea el guión. Esa persona te dirá que no entiende por qué el personaje hace esto o lo otro y eso puede ayudarte a ver las cosas de otro modo y a apartar tu mente de lo que te obsesiona.

»Si los problemas persisten, formúlate durante un rato preguntas del tipo de "¿Qué pasaría si...?" "¿Qué pasaría si a este tipo le faltara un pie?" "¿Qué pasaría si le hubiera sucedido algo cuando tenía quince años?"

»Si uno de los personajes principales no funciona, te hallas ante un problema importante. Sin embargo, si el problema está relacionado con un personaje secundario, es más fácil solucionarlo. Puedes llevar a cabo una investigación más exhaustiva o bien buscar otro personaje que pueda desempeñar la misma función en la historia.

»Si tuviera que inclinarme por una determinada opción, ya fuera con relación a un personaje principal como a uno secundario, elegiría el cambio de género. Es increíble el abanico de posibilidades que se despliega ante ti cuando se te ocurre preguntarte: "¿Y si Dwayne fuera Susie?" La forma estereotipada y bidimensional en que, sin poder evitarlo, tratamos a los hombres y las mujeres repercute sobre los personajes y provoca un conjunto de actitudes diferentes y emociones nuevas».

Karin Howard: «A veces el nombre que has pensado ponerle al personaje no significa nada. Considero que los nombres son muy importantes porque muchos de ellos llevan asociaciones implícitas. Dar con el nombre y la asociación pertinentes puede ayudarte a lograr que tu personaje cobre vida».

James Dearden: «Si me quedara bloqueado, me limitaría a hablar con mi mujer. Es una cuestión de airear el problema y analizarlo todo una y otra vez. Por eso en la vida de todo gran escritor hay un gran editor. Los escritores envían sus manuscritos a los editores y los recobran llenos de notas, pistas y sugerencias y, sin embargo, eso no quiere decir que esos escritores no sean capaces de hacer su trabajo como corresponde, sino que significa que los árboles les han impedido ver el bosque».

Analizar cualquier problema relativo a un personaje con perspectiva ayuda al escritor a entender que dicho problema no era tan abrumador como pensaba. Los problemas relacionados con los personajes forman parte tanto del proceso creativo como de la persecución de un determinado objetivo por parte del escritor y del personaje.

Caso práctico: Denys Finch-Hatton en *Memorias de África*

De vez en cuando el escritor se encuentra con que hay determinados problemas relacionados con los personajes que no puede resolver. Puede ocurrirle a los mejores escritores. Además, cuando el personaje que se está creando está basado en una persona real, es posible que el problema se complique aún más. A veces el escritor no halla todo el material que necesita sobre esa persona para llevar a cabo su inves-

tigación. Otras veces esa persona no provoca el suficiente conflicto o sus deseos y objetivos no están lo suficientemente claros como para convertirla en un personaje de ficción que sea factible. Lo cierto es que, por muy preparado que esté el escritor, la solución a determinados problemas de personajes siempre escapará a sus posibilidades.

En 1985, *Memorias de Africa* ganó el Oscar al mejor guión adaptado, al mejor director y a la mejor película. Sin embargo, muchos críticos estaban convencidos de que la caracterización de Denys Finch-Hatton sufría algún tipo de imperfección y Kurt Luedtke, escritor de la historia, está de acuerdo con ellos.

He decidido escoger el caso de Finch-Hatton como caso práctico porque el proceso de análisis que Kurt tuvo que llevar a cabo para solucionar los problemas que iban surgiendo es un buen ejemplo del proceso de resolución de todos los problemas que puede presentar un personaje.

Kurt Luedtke explica: «Nunca pudimos solucionar los problemas relativos a Denys porque la investigación que llevamos a cabo no nos sirvió de nada. Era una persona verdadera y deliberadamente evasiva a quien no le gustaba que la gente le conociera y que tomaba medidas para permanecer en el anonimato. Incluso intentó borrar su rastro pidiéndole a sus amigos que quemaran las cartas que les enviaba una vez leídas. La gente lo compara con una especie de gato africano porque se comporta como un leopardo que sólo se mueve cuando hay una buena razón para ello. Ni siquiera los nativos eran capaces de entenderle. Por esa razón nunca pude averiguar nada que fuera realmente dramático sobre él. Todo lo que sabía de él tendían a ser negaciones y nunca encontré el modo de convertirlas en afirmaciones. Es un tipo de problema de creación muy extraño. Creo que en realidad lo que le ocurría es que deseaba muy pocas cosas y no quería que lo controlara ningún tipo de apetito. Era muy riguroso en cuanto a no desear cosas y nunca fui capaz de hallar una forma realmente interesante de poner en escena esa "falta de deseos".

»Creo que, si hubiera aflojado un poco, si hubiera descartado algunas de las cosas que sabía de Finch-Hatton, podría haber creado a un personaje que hubiera dicho: "No me importa en absoluto si eres o no inteligente. No me importa nada de nada. Sólo sé que en este país andamos cortos de mujeres y que lo que me gusta de ti es la extraordinaria suavidad de tu piel y eso es lo que deseo". Podría haber creado a un personaje con un conjunto de actitudes muy específicas que por lo menos proporcionaría al actor una serie de cosas que le permitirían interpretar un papel más activo.

»Pero, como escritor, considero que habría sido muy difícil tratar con un personaje real que dijera cosas que yo habría sabido perfectamente que no eran ciertas porque me habría supuesto un problema de ética. Habría sido una gran carga porque estaba realizando mi trabajo a partir de un material totalmente verídico y de una figura literaria que da la casualidad de que me interesa mucho. Si tuviera que poner en práctica ese tipo de trampas, preferiría no hacer la película. En el supuesto de que lo hubiéramos hecho, quizá deberíamos haber optado por no titularla *Memorias de Africa* y por llamar a los personajes Shirley y Bill. Considero que *Memorias de Africa* no debe hacerse si no se van a respetar los límites, porque, si uno va a inventarse la película, ¿por qué no hacerlo por completo?».

Todo personaje ha de poseer un determinado número de cualidades para ser considerado un personaje intrínsecamente dramático y una de ellas es la *intencionalidad*. «¿Qué es lo que quiere el personaje?» es algo que se preguntan muchos productores y ejecutivos de la gran pantalla. Para Denys, la respuesta a esa pregunta parecía ser: «Nada».

Kurt continúa explicando: «Nunca llegué a conocer al verdadero Finch-Hatton, pero por lo poco que sabía de él, sospecho y creo que era un hombre muy reservado que no ansiaba demasiadas cosas y que ya tenía todo lo que deseaba. De hecho, Finch-Hatton es, intrínsecamente, una antítesis del personaje dramático. Podría hacerse una película que reflejara sus actos, pues ha vivido aventuras dignas de ser filmadas, pero sus cualidades interiores siguen siendo desconocidas. Creo que es Karen —sus apetencias, sus necesidades y su motivación— la que le hace interesante. En realidad, si de verdad quisiéramos novelar a Finch-Hatton, el personaje en que se convertiría no sería el tipo de hombre que uno emparejaría con Karen Blixen. Si nos ceñimos a la verdad, Bror es mucho más interesante. Podría haber escrito una película entera sobre su matrimonio».

No obstante, la película se centraba en la historia de amor, por lo que Kurt intentó definir a Denys de otras muchas maneras.

«En cierto modo intentamos sugerir que el hecho de que fuera tan reservado significaba que sufría algún tipo de problema. Había una escena inventada, pero que aun así seguía siendo coherente con lo que podía haber sucedido si hubiera sido real, en la que su buen amigo Berkeley Cole se estaba muriendo. Esa escena revela que Berkeley ha mantenido una relación con una mujer somalí durante varios años. Denys está sorprendido por haberlo descubierto y le pregunta: "¿Por qué no me lo has dicho antes?". Y Berkeley le responde: "Supongo que pensé que no te conocía lo suficiente". Intentamos sacar provecho de lo que para nosotros representaba un problema. Pensamos que, si de verdad creíamos que no conocíamos lo suficiente a Denys, quizá lo que era cierto para nosotros también podía serlo para Berkeley.»

Desde el punto de vista retrospectivo, Kurt pensó en cambiar algunos de los diálogos. Al principio estaban diseñados para un acento británico. «Estoy convencido de que algunas escenas mejoran dependiendo del acento. Si hubiera sabido que no íbamos a reflejar ningún acento concreto, habría aprovechado la oportunidad para modificar algunas partes del diálogo, aunque habría seguido sin solucionar el problema. Continuaría tratándose de un problema relativo a un personaje que nadie entendería demasiado bien.»

Le pregunté a Kurt qué era lo que habría hecho de otro modo, qué era lo que se podía desprender de esta situación y qué le diría a otro escritor que se enfrentara al mismo problema.

«Creo que, en la práctica, le aconsejaría que tuviera cuidado con todo lo que no es ficción y que pensara detenidamente si estaría preparado o no para novelar a alguien. No creo que debiera haber reglas concretas. Respeto mucho a aquellas personas que dicen: "No me dedico a hablar de historia, sino que mi trabajo consiste en crear la mejor película dramática posible y eso es lo que voy a hacer". Si alguien me preguntara qué es lo que pienso de *Patton*, contestaría: "Creo que *Patton* es una película extraor-

dinaria, pero no se ajusta a la visión que he adquirido de Patton como hombre a partir de los libros de historia. No obstante, es una gran película y no tengo nada en contra de ella". Pero puedo asegurar que la próxima vez, si es que vuelvo a encontrarme en la situación de que alguien me pida que utilice material biográfico no novelesco, procuraré comprobar que no sólo conozco todos los hechos y que son suficientes para llevar a cabo mi trabajo, sino que la verdad no va a acabar decepcionándome.

»Y, al pensar de nuevo en esta situación, diría que conseguimos pulir algunos de los problemas, pero no todos.»

Aplicación

Cuando se halle ante un problema relacionado con un personaje, analice en primer lugar los principales conceptos mencionados en los capítulos anteriores a éste. Si puede determinar con precisión dónde radica el problema (el personaje no es coherente, le falta dimensionalidad, carece de vida emocional, sus valores no quedan claros, etc.), la mayoría de los ejercicios facilitados hasta ahora podrán serle de utilidad para solucionar dicho problema.

Pero si nada de lo que ha hecho funciona, formúlese a sí mismo las siguientes preguntas:

- ¿Son mis personajes lo suficientemente específicos o están, por el contrario, demasiado generalizados?
- ¿Estoy satisfecho con ellos y los entiendo bien?
- ¿Mis personajes secundarios han tomado las riendas de la historia? Y, si es así ¿perjudican a la historia o, por el contrario, producen un efecto interesante? ¿Estoy dispuesto a vigilar de cerca a mis personajes durante un tiempo, sólo para ver cómo evolucionan?
- ¿Me he formulado preguntas del tipo «¿Qué pasaría si...?» acerca de mis personajes? ¿He intentado cambiar el género o el aspecto físico de los mismos? ¿He intentado modificar la historia de fondo?
- ¿He trabajado demasiado y por ello mi mente es incapaz de seguir pensando? ¿Mi vida gira únicamente en torno a mi trabajo como escritor? ¿Me he tomado tiempo para disfrutar de la vida y poder disponer de más cosas sobre las que escribir?

Resumen

El proceso de creación de personajes bien caracterizados es complicado. Es bastante habitual toparse con determinados problemas y el hecho de quedarse bloqueado alguna que otra vez también forma parte de ese proceso. Puede ocurrirle incluso a los mejores escritores. Recurrir a alguna de las técnicas que existen para la resolución de problemas le ayudará a aliviar su frustración y a progresar en sus intentos por lograr que sus personajes funcionen.

Epílogo

El proceso de creación de este libro ha sido toda una aventura. Las entrevistas con todos estos creadores expertos de obras de ficción me han hecho ser más consciente de los conocimientos y las habilidades que hay que poseer para poder crear grandes personajes. Antes de llevar a cabo estas entrevistas ya sentía un gran respeto por la labor de los escritores, pero una vez realizadas terminé sintiendo también un enorme respeto por la persona que llevan dentro, pues a raíz de sus ideas, sus observaciones y su elocuencia resulta obvio que todos ellos son personas muy especiales.

Muchos de los escritores hicieron hincapié en las mismas cuestiones: la importancia de observar lo que ocurre a su alrededor y de basarse en sus propias experiencias para entender mejor a sus personajes. Sin embargo, lo que más me impresionó fue, quizá, que cada uno de estos escritores parecía haber encontrado su propia voz interior. Todos tenían algo importante que decir, una determinada perspectiva de la vida que transmitían a través de sus obras. De todas sus obras se desprende un punto de vista individual propio, ya sea acerca de la necesidad de destruir las barreras que separan a las personas, de la liberación o de las personas que se enfrentan a una determinada serie de elecciones morales.

Gracias a mi trabajo como consultora, sé que los escritores pueden llegar a creer en esa voz personal y a alimentarla. A pesar de que el talento es naturalmente

una parte importante del proceso de creación, rara vez llega caído del cielo. En general, el talento implica la necesidad de trabajar duro, formarse, adquirir práctica y aprender no sólo a creer en el punto de vista propio, sino también a reflejarlo.

Espero sinceramente que este libro le ayude a hallar su propia voz interior y a darse cuenta de que el conocimiento que tiene de sí mismo es un importante punto de partida a la hora de crear personajes. También espero que estimule su creatividad y que, al hacerlo, le ayude a lograr que sus personajes cobren vida y a hacer que resulten inolvidables.

Los criterios del Women in Film Luminas Award

Los personajes femeninos

A. Son multidimensionales y pueden establecer una gran variedad de relaciones sociales y personales.
B. Reflejan el abanico de edades, razas, clases socioeconómicas, aspectos físicos y profesiones que están presentes en la sociedad en general.
C. Influyen en la historia a través de las actitudes, el comportamiento y las intenciones ocultas y modifican el desenlace de la misma.
D. Superan las circunstancias victimizadoras gracias a su voluntad.

El producto global

E. Proporciona ideas, modelos a imitar y nuevas formas de entender a aquellas mujeres, tanto contemporáneas como pertenecientes al pasado, cuya contribución a la sociedad es o ha sido ejemplar.
F. Reconoce la importancia que determinadas cuestiones, tales como el poder, el aspecto económico, la política y la guerra, tienen para las mujeres e ilustra las

perspectivas singulares que las mujeres han aportado con relación a dichas cuestiones.

G. Admite la importancia universal de temas tales como la planificación familiar, el cuidado de los hijos y la igualdad de oportunidades en el ámbito laboral, así como de problemas sociales tales como la violación, el incesto y el abuso.

H. Demuestra que la sexualidad y el cariño implican intimidad, afecto, preocupación y comprensión, y que todas las mujeres pueden disfrutar de ello.

Índice analítico y de nombres

Act One (Hart), 140
Actitudes, 42-45
Acusados, 46
Adiós a las armas (Hemingway), 145
Agencia Leo Burnett, 158-159
Agente 007 contra el doctor No (Fleming), 24
Al filo de la noticia, 25-26, 28, 29, 41, 100, 101, 102, 103, 104, 130
Al rojo vivo, 81
Alguien voló sobre el nido del cuco, 24, 29, 113-114, 125-127
— Véase también Wasserman, Dale; Kesey, Ken
Alien, 173
Allen, Woody, 80, 131
Alley, Kirstie, 106
Alliance of Gay & Lesbian Artists, 174
Amadeus, 123
Amistades peligrosas, Las, 42, 55-56, 76, 103, 104
Andersen, Hans Christian, 167
Anderson, Robert, 131, 144-145, 145-147
Annie Hall, 80, 131
Anuncio de las pasas de California, 121, 156
Anuncio de Wendy's «¿Dónde está la ternera?», 35
Anuncios publicitarios de Bartles & Jaymes, 94
Arma letal, 80, 88, 91
Armas de mujer, 24, 42, 76
Art of Dramatic Writing, The (Egri), 52
Asian-Pacific Americans, 174
Aterriza como puedas, 119
Atracción fatal, 24, 38, 53, 55, 80, 101-102, 103, 104, 162
Atracción frente a conflicto, 88-91
Ausencia de malicia, 46

Bailey, F. Lee, 172
Baker, Joe Don, 119

Baldwin, Huntley, 158, 159
Bass, Ron, 36, 66, 67-68, 69, 70-71, 74, 75, 76, 78-79, 80
Batman (película), 153, 167
Batman (personaje mítico), 161, 162
Batman (personaje simbólico), 53, 153
Beatty, Warren, 61
Beckett, Samuel, 87
«Bella y la bestia, La», 158, 161, 162
Belleza negra (historia para niños), 167
Benton, Robert, 121-122, 145, 180, 181, 182
Besman, Michael, 161-162
Bibliotecarios, 29
Big, 158
Bill, 73, 78, 123
Bill On His Own, 73, 78
Blade Runner, 160, 162
Blixen, Karen (personaje de ficción), 24, 45, 53, 186
Bogart, Humphrey, 145
Bolt, Robert, 153
Bond, James (personaje de ficción), 76
Bonnie y Clyde, 81
Bronson, Charles, 59, 80
Brooks, James, 25-26, 28, 29, 101, 102-103, 130
Brown, padre (personaje de ficción), 37
Bunker, Archie (personaje de ficción), 47
Bunyan, Paul (personaje mítico), 157
Burning Bed, The, 123,124
Burrows, James, 88-89, 105-107, 110, 120
Burton, Al, 55, 157

Cagney, James, 81
«Cagney y Lacey», 88, 97-98
Cambio y relaciones, 96-97
Campbell III, William, 163
Campbell, Joseph, 47, 47 n, 160
Campo de sueños, 162
Caron, Glenn, 93
Carros de fuego, 42
Casablanca, 153
Cerebro (Cook), 20
007: Alta tensión, 119
Chaplin, Charlie, 162
Charles, Glen, 105
Charles, Les, 105
Charlotte's Web (White), 154, 167
Cheers, 76, 88, 90, 91, 95-96, 104-107
Chejov, Anton, 144
Chesterton, G.K., 37, 37 n.
Chica de rosa, La, 69
Choice of Heroes, A, 77
Christie, Agatha, 37, 37 n.
Ciudadano Kane, 52
Club de los cinco, El, 46, 69
Club de los poetas muertos, El, 46
Cocoon, 158
Cohan, Marty, 89, 92-93
Colasanto, Nicholas, 105, 107
Cole, Berkeley (personaje de ficción), 186
Collins, Michael. *Véase* Lynds, Dennis
Color de los personajes secundarios, 115-121
Color púrpura, El, 123
Comercialidad, 182
Como gustéis (Shakespeare), 74
Comportamiento anormal, 77-82
Conflicto:
— dónde se encuentra, 94-96
— frente a atracción, 88-91
— triángulos y, 102-104
Conocimiento carnal, 147
Contexto, 20
Contraste:
— en las relaciones, 91-94, 97-99, 100
— personajes secundarios y, 115
Cook, Robin, 20, 145, 146
Corazones de hierro, 76
Costa de los mosquitos, La, 80
Costilla de Adán, La, 88
Coward, Noel, 144
Cruzando la calle, 21
Cuando Harry encontró a Sally, 42, 47-48
Cultura y personajes no estereotipados, 176-177
Curses, 38

Dance of the Damned, 38
Dear John, 58-59
Dearden, James, 24, 35, 54, 81-82, 128, 162, 184
Definición, 34-50
— actitudes y, 42-45
— aplicación y, 49-50
— caso práctico, 48-49
— descripción física y, 36-38

— detalles y, 46-48
— emociones y, 41-42
— experiencia y, 35-36
— observación y, 34-35
— paradojas y, 40-41
— personalidad interna y, 38-40
— valores y, 45-46
Descripción física, 36-38
Desde Rusia con amor (Fleming), 24
Detalles, 46-48
Diablo sobre ruedas, El, 87
Diálogos, 130-150
— aplicación, 149
— buenos, 130-131, 141-143
— caso práctico, 147-149
— malos, 133-134
— replanteamiento, 135-136, 137-139
— subtexto, 131-133, 148-149
— técnicas para construir, 144-147
Diferencias de personalidad, 74-77
DiLello, Richard, 48, 111
Dimensionalizar los papeles, 174, 175
Dispara a matar, 91
Dos hombres y un destino, 88
Doyle, Arthur Conan, 37, 37 n

Ecualizador, El, 36, 58-59
Egri, Lajos, 52, 52 n
Elecciones en triángulos, 100-101
Elisa, 66, 80
Emociones, 41-42
En un lugar del corazón, 121-122, 123, 145, 182
Encuentros en la tercera fase, 160, 167
English, Diane, 43, 44-45, 60-61
Enredos de familia, 107-110
Entender al personaje, 180-181
Ephron, Nora, 48
Epidemia (Cook), 20
Erikson, Erik, 67, 69, 71
Estereotipos, 169-177
— aplicación, 177
— caso práctico, 175-177
— dimensionalización de los papeles y, 174
— frente a personajes tipo, 171
— más allá de los, 171-177
E.T., 46, 123, 160,167
Everyman (personaje de ficción), 153
Exageración y personajes secundarios, 119
Experiencia, 35-36
Extraña pareja, La, 91

Falstaff (personaje de ficción), 74
Fantasma de la ópera, El, 103, 167
Fedor, Dexter, 156
Feiffer, Jules, 147-149
Field, Syd, 20, 20 n
Figuras catalizadoras, personajes secundarios considerados como, 114-115
Finch-Hatton, Denys, 184-187
Finkel, Bill, 115-116
Fire-Eyes, 37
Fleming, Ian, 24, 74-75, 75 n.
Fossey, Dian, 29-31, 41, 68
Frank, Debra, 89, 93
Freud, Sigmund, 67
Fugitivo, El, 58

Gallo, George, 91
Gente corriente (Guest), 36, 42, 42 n, 52, 53, 56, 56 n, 82-84, 113, 180
— versión cinematográfica, 82
Gerzon, Mark, 77
Gigante Verde (personaje fantástico), 158-159
Gilligan's Island, 58
Gill, Michael, 39, 155, 160-161
Goddesses in Every Woman (Shinoda-Bolen), 77
Gods in Every Man (Shinoda-Bolen), 77
Goldberg, Whoopi, 173
Goldman, Bo, 125
Gorilas en la niebla, 29-31, 68
Gosset, Lou, 173
Governor's Committee for the Employment of Disabled Persons de California, 174
Greenberg, Jeff, 106
Greene, Graham, 24
Grimm, Jacob y Wilhelm, 167
Guerra de las galaxias, La, 76, 160
Guest, Judith, 56, 65, 82-84, 113, 180

Hamlet (Shakespeare), 52, 53, 74, 120
Hamm, Sam, 24
Hampa dorada, 81
Hannah y sus hermanas, 80
Hanson, Curtis, 24

Happy Days, 110
Harris, Jed, 141-144
Harris, Julie, 31
Hart, Moss, 140-144, 144 n
Harvey (personaje de ficción), 154
Hasenfus, Eugene, 173
Hauben, Lawrence, 125
Heart Like a Wheel, 123
Hechizo de luna, 21
Hemingway, Ernest, 145
Hepburn, Katharine, 105
Hero Within, The (Pearson), 77
Héroes. *Véase* Personajes míticos
Hill, Rebecca, 180
Historia de fondo, 51-63, 99, 137
— aplicación, 62-63
— caso práctico, 60-62
— de los personajes míticos, 162
— de los villanos, 123-124
— en las novelas, 57-58
— en las series de televisión, 58-59
— información, 52-55, 56-57, 59-60
— percepciones, 55-56
— *Véase también* Pasado oculto
Historia interminable II, La, 164-166
Hoffman, Dustin, 78, 181
Holmes, Sherlock (personaje de ficción), 37
Holocausto, 123
Hombre de La Mancha, El, 125
Hombre Marlboro (personaje mítico), 160-161
Hombre para la eternidad, Un (Bolt), 153
Howard, Karin, 164-166, 184
Huida a medianoche, 91-92
Hunter, Blake, 89, 92-93

I Never Sang for My Father, 131-133
Imperfecciones de los personajes y triángulos, 102-104
In God We Trust (Shepherd), 24
Inconsciente, 72-74
Indiana Jones, películas de, 46
Indiana Jones y la última cruzada, 160
Influencias culturales, 21-22
Información de la historia de fondo, 25-55, 56-57, 59-60
Intencionalidad, 186
— de los personajes no estereotipados, 176
— triángulos y, 101-102
Investigación, 18-32
— aplicación, 31
— caso práctico, 29-31
— consejos, 28
— contexto y, 20
— duración, 29
— específica a partir de general, 27-28
— general frente a específica, 19-20
— influencias culturales y, 21-22
— lugares y, 23-25
— periodo histórico y, 22-23
— profesión y, 25-57
It's a Wonderful Job, 89-90

Jacknife, 80
Jinete eléctrico, El, 24
Juegos de guerra, 116-118
Julio César, 74
Jung, Carl, 67, 75, 82

Karate Kid, 59, 69, 123
Kate y Allie, 88
Kaufman, George, 144
Kelley, William, 21, 24, 27-28, 54, 174
Kent, Clark. *Véase* Superman
Kesey, Ken, 24, 125
King Kong (personaje de ficción), 157
King Kong, 167
Kingsley, Sidney, 145
Kletter, Richard, 24
Kramer contra Kramer, 181

La ley de Los Angeles, 115-116
Lasker, Lawrence, 116
Lassie, 156, 167
Lawson, Richard, 98-99
Lear (personaje de ficción), 74
Legacy, 23
Levinson, Barry, 66
Levinson, Daniel, 18
Libro del guión, El (Field), 20
Límite: 48 horas, 88, 91
List, Shelley, 173
Lluvia de ideas, 98-100
Lo que el viento se llevó, 41, 118
Lobos no lloran, Los, 24
Long, Shelley, 105, 106
Lowenkopf, Shelley, 58, 146, 182, 184

Luck, Coleman, 36, 54, 58-59, 67
Luedtke, Kurt, 24-25, 26-27, 54-55, 182, 183, 184, 185-187
Lugares, los, 23-25
Lunt, los, 143
Luz de luna, 59, 88, 89-90, 91, 93-94, 69
Lynds, Dennis (pseudónimo: Michael Collins), 57-58, 81

MacGyver, 98-100, 163-164
MacKenzie, Spuds (personaje de ficción), 156
Mago de Oz, El, 158
«Mama Said» (episodio de *Murphy Brown*), 43-44
Manson, retrato de un asesino, 81
Mark, Laurence, 140
Marks, Dara, 134-140
Marte (personaje simbólico), 152
Matar un ruiseñor, 80
Maugham, Somerset, 24
McGraw, Ali, 28
Medina, sargento, 173
Melodía de seducción, 162
Memorias de África, 24-25, 45, 184-187
Merlín (personaje fantástico), 158
Merrill, Keith, 23
Midnight Caller, 48-49, 111-112
Miller, obispo, 21, 27
Minorías, 173, 176, 177
Molière, Jean Baptiste Poquelin, 121
Mork y Mindy, 88
Morrow, Barry, 36, 39, 50, 65-66, 73, 78, 81, 96-97
Motivos ocultos y triángulos, 104
Motivos. *Véase* Motivos ocultos
Mujeres de Stepford (personajes de ficción), 156
Mujeres, 171-172, 175-176
Murphy Brown, 43-45, 60-62
Murphy, Eddie, 173
Murrow, Edward R., 26
Mutación (Cook), 20

NAACP, 174
Natty Gann, 46
Nixon, Richard, 73
Nobody's Child, 123, 124
Noche de la iguana, La (Williams), 24
Norris, Chuck, 59
Nosotros, 174
Novela, la historia de fondo en la, 57-58
Nuevos ricos, Los, 58
Nunca te prometí un jardín de rosas, 66, 80

Observación, 34-35
Octopussy (Fleming), 74-75, 75 n
Oficial y caballero, 173
Once in a Lifetime (Hart), 143-144
Orwell, George, 154
Otelo (personaje de ficción), 74

Padrino, El, 81, 124
Papeles (cómo dimensionalizarlos), 174, 175-176
Paradojas, 40
— en los personajes secundarios, 41
Parkes, Walter, 116
Pasado oculto, 66-72
Paso decisivo, 123
Patton, 186
Patton, George, 187
Pearson, Carol, 77
Peck, F. Scott, 123
Peller, Clara, 35
People of the Lie, 123
Percepciones, 55-56
Periodo histórico, 22-23
Personajes fantásticos, 157-159
Personajes ficticios, 151-167
— aplicación, 166-167
— caso práctico, 164-166
— personajes fantásticos, 157-159
— personajes míticos, 159-164
— personajes no humanos, 154-157
— personajes simbólicos, 152-154
Personajes míticos, 159-164
Personajes multidimensionales frente a personajes simbólicos unidimensionales, 152-154
Personajes no estereotipados, 175-177
— cultura y, 176-177
— dimensionalización de los papeles y, 175-176
— frente a personajes unidimensionales, 175
— intencionalidad, 176
Personajes no humanos, 154-157

Personajes que resultan antipáticos, 180
Personajes secundarios, 109-128, 182
— aplicación, 127
— caso práctico, 125-127
— color, 115-121
— cómo completarlos, 121-122
— como figuras catalizadoras, 114-115
— función, 110-115
— protagonista y, 111-112
— tema principal de la historia y, 112-114
— textura, 115-121
— villanos, 122-124
Personajes simbólicos unidimensionales frente a personajes multidimensionales, 152-154
Personajes simbólicos, 152-154
— personajes unidimensionales frente a personajes multidimensionales, 153
Personajes tipo:
— frente a estereotipos, 171
— personajes secundarios y, 120-121
Personajes unidimensionales frente a personajes no estereotipados, 175
Personajes vagos, 182
Personalidad interna, 38-40
Personas cerebrales, 77
Personas intuitivas, 76
Personas sensitivas, 75-76
Personas sentimentales, 76
Pez llamado Wanda, Un, 41, 46, 47, 119
Phelan, Anna Hamilton, 29-31, 41, 68
Pierson, Frank, 53, 180-181, 181 n
Platoon, 119, 162
Poder del mito, El (Campbell), 47, 47 n
Poder y la gloria, El (Greene), 24
Poirot, Hércules (personaje de ficción), 37
Problemas con la historia frente a problemas relacionados con los personajes, 183
Problemas relacionados con los personajes, 179-187
— aplicación, 187
— caso práctico, 184-187
— comercialidad, 182
— entender a los personajes, 180-181
— frente a problemas relativos a la historia, 183
— personajes que resultan antipáticos, 180
— personajes secundarios, 182
— personajes vagos, 181
— técnicas para solucionarlos, 183-184
Profesión, 25-27
Programas de televisión y estereotipos, 171-172
Promise, 80
Protagonista y personajes secundarios, 111-112
Psicología, 65-85
— aplicación, 84-85
— caso práctico, 82-84
— comportamiento anormal, 77-82
— diferencias de personalidad y, 74-77
— inconsciente y, 72-74
— pasado oculto y, 66-72

¿Quién engañó a Roger Rabbit?, 72
¿Quién es el jefe?, 89, 90, 91, 92-93, 96

Raíces profundas, 46, 123
Rain (Maugham), 24
Rain Man, 36, 66, 67-68, 69-71, 73, 75, 78, 80, 88, 96-97, 123
Rebelión a bordo, 123
Rebelión en la granja (Orwell), 154
Reina de África, La, 88, 153
Relaciones, 87-108
— aplicación, 107
— atracción frente a conflicto, 88-91
— cambio y, 96-97
— caso práctico, 104-107
— conflicto, 94-96, 102-104
— contrastes, 91-94, 97-99, 100
— lluvia de ideas, 98-100
— triángulos, 100-104
Remington Steele, 88
Riders to the Sea (Synge), 22
Rin Tin Tin (personaje no humano), 154, 155, 156, 157
Riney, Hal, 94
Río Bravo, 181
Risky Business, 69
Robinson, Edward G., 81
Robocop, 160-161
Romance de Murphy, El, 59
Rosenblatt, Roy, 37
Ruben, Andy, 38
Rudin, Scott, 140

Sandler, Susan, 21
Sargent, Alvin, 82
Sautter, Carl, 19, 34-35, 36, 52-53, 57, 59, 89, 93-94, 96, 179
Seasons of a Man's Life (Levinson), 18
Sedelmaier, Joe, 35, 50
Señorita Marple (personaje de ficción), 37
Series de televisión: la historia de fondo, 58-59
— relaciones, 88-91
Shakespeare, William, 74
Shea, Katt, 38
Shepherd, Jean, 24
Shinoda-Bolen, Jean, 77
Sibyl, 52, 66
Silkwood, 46
Silverman, Treva, 140, 143, 146
Similitud y personajes secundarios, 118
Simon, Neil, 146
Síndrome de China, El, 46
Socios y sabuesos, 167
Sólo se vive dos veces (Fleming), 24
Sombra del testigo, La, 91
Spielberg, Steven, 66, 87
Stallone, Sylvester, 59, 80, 173
Stanislavski, Constantin, 52, 120-121, 121 n
Stark, Steve, 156
Starsky y Hutch, 88
Steinberg, Sandi, 38
Stone, Gyle, 28, 58, 183
Stone, Oliver, 162
Strange Snow, 80
Subtexto, 131-133, 148-149
Superdetective en Hollywood, 173
Superman (película), 79, 167
Superman (personaje mítico), 161
Superman (personaje simbólico), 153
Swaggart, Jimmy, 73
Synge, John Millington, 22, 145

Tartufo (personaje de ficción), 120
Tema principal de la historia y personajes secundarios, 112-114
Tempestad, La (Shakespeare), 154
Teresa, Madre, 73
Textura de los personajes secundarios, 115-121
Tiegs, Cheryl, 89, 90
Tiempos modernos, 162
Tío Vania (Chejov), 144
Tourney, Leonard, 22-23, 41, 57, 87, 146
Tracy, Spencer, 106
Tres caras de Eva, Las, 52, 66
Triángulos, 100-104
— conflicto y, 102-104
— elecciones, 100-101
— imperfecciones de los personajes y, 102-104
— intencionalidad y, 101-102
Turista accidental, El, 80

U.S. Civil Rights Commission, estudio realizado por, 171-172
Última cinta, La (Beckett), 87
1,2,3...¡Splash!, 158
Único testigo, 21, 24, 27-28, 45-46, 114-115, 174

Valdez, Luis, 170, 170 n
Valores, 45-47
Van Druten, John, 146
Veredicto final, 72
Viajes de Gulliver, Los (Swift), 157
Villanos, 122-124
Violencia, 169
Violinista en el tejado, El, 53
Vive y deja morir (Fleming), 24

Wall Street, 76, 79, 124, 162
Wallace, Earl, 54
Wasserman, Dale, 24, 29, 110, 125-127, 145, 182
Wayne, Bruce (personaje de ficción), 153, 161
Wayne, John, 181
Weaver, Sigourney, 173
Werner, Seth, 121, 156
Westermark, Victoria, 23
Williams, Tennessee, 24
Williamson, David, 79
Women in Film Luminas Awards, 175-176
— criterios, 191-192

You Know I Can't Hear You When the Water s Running, 147

Zelig, 80